GAMER Culture · Entertainment · Game

游戏·人

16元



2005.5.
Vol.12

本辑赠送





赠 猪股睦实传说画册

赠 游戏·人特制主题杯垫

同人剧院
发生在同济大学里的生化危机

卷首特稿
业界的里侧 VOL.2
失落的泰坦王朝

传世之书
史诗的诞生
——「虚幻」背后的真实故事

斑斓之书
幻想世界的旅行者
——科幻大师凡尔纳逝世100周年纪念

卷尾特辑
猫之优雅 狐之狡黠
——间谍世界探秘

游人小说
英雄神话 一弦一柱思年华

卷首特稿
如果真的有一天，爱情理想会实现

游戏·人陪你清凉一夏



欢迎到www.levelup.cn

参与《游戏·人》的相关讨论



卷首

许多年以前……

文 泰坦

太阳形成　距今 4600000000 年

据说太阳还有 70 亿年的寿命，大家不用太担心。

恐龙灭绝　距今 65000000 年

要不是恐龙灭绝了，今天的掌机怕是有房子那么大，灭鼠灵之类的东西怕是恐龙们生产出来对付我们用的。早期的研究说恐龙灭绝的一个原因是其体型过于巨大，不适合后来的地球环境。近来有研究说人类其实也不适合地球……

人类直立行走　距今 6000000 年

如果不将两只手解放出来，如何能玩游戏？呵呵，其实人类出现距今已经有近千万年的历史，而早期智力的诞生距今只有 20 万年，知书达理更不过几千年的历史而已，可是这几千年里却战争不断，最后一次世界大战结束距今仅仅 60 年……人类经历了百万年以来的愚钝，十万年以来连绵不断的灾荒和战争，国家和民族分分合合，当真是“兴、百姓苦，亡、百姓苦”，那么如今这区区六十年的和平日子会持续多久呢？阿弥陀佛……

第一次牧场物语　距今 11000 年

大约 11000 年以前，中东地区（现在的伊拉克北部）的人们开始驯养羊群，这是绝大多数学者认定的人类最早驯养家禽的例子。

中日第一次交往　距今 1948 年

公元57年，倭人使者在中国东汉皇廷接受御赐金印，中日开始交往。

赤壁之战　距今 1797 年

玩三国游戏的朋友们不会忘记这场惊心动魄的战役吧，赤壁之战让曹操大败，奠定了三国鼎立之势的基础。

哥伦布发现新大陆　距今 513 年

哥伦布一直以为他发现的地方是印度，而就在区区五百多年以前，我们对自己居住的星球的地理还是那么的陌生……

任天堂公司成立　距今 116 年

这是一家奇迹一般的公司。在它成立的前一年，李鸿章正式建立北洋海军；在它成立的那年（1889 年），埃菲尔铁塔落成，希特勒出生；在它成立五年后，中日甲午战争爆发，北洋水师全军覆没，那时这家公司正在生产纸牌。当然中国也不缺老字号的“堂”，胡雪岩以兼济天下的豪情创办老字号胡庆余堂，是 1874 年的事，如今胡庆余堂经历了中国百年风雨，依然健在于杭州。

爱因斯坦提出相对论　距今 100 年

在你的生活中，光无处不在——可你是否知道，对于跟你朝夕相处的光来说，时间永远是停止的。

中国最后一个皇帝退位　距今 93 年

中国末代皇帝爱新觉罗・溥仪 1912 年退位，同年日本明治天皇去世，纳贝斯克（Nabisco）的奥利奥（Oreo）饼干问世，这篇文字的某位读者也许此刻正在吃着奥利奥饼干……

抗日战争胜利　距今 60 年

国耻难忘，国人当自强。

微软公司成立　距今 30 年

微软成立的那年，世界上第一台个人电脑Altair 8800（设计者：Edward Roberts）诞生，这台电脑拥有 256 字节（0.25KB）的内存，显示器是一串数字 LED……二十余年之后，已经忘记是何时的统计数字，Windows XP 全球销量突破 2 亿套。希望 Xbox360 能沾上一点点 Windows 的福分。微软成立初期，它的十年战略目标是让每台桌子上都摆着一台 PC，里面运行着微软的软件，十年后它做到了，MS-DOS 成为 PC 上最成功的操作系统；1985 年比尔・盖茨的第二个战略目标是让每台计算机上都运行图形界面（GUI），到了 1995 年，它做到了，Windows 95 是一次划时代的进化；同年比尔又制订了第三个战略目标，让所有 PC 系统方便地连接入 Internet——看来到了 2005 年，到了今天，这个目标也达成了，虽然这不是微软一家的功劳。现在比尔要进军游戏业，他说 Xbox 一定会成功，十年后，每个游戏玩家的家里会不会都摆着一台 Xbox 呢……

FC 发售　距今 22 年

我想我们的读者中应该有人出生于 1983 年吧，跟你们同年出生的FC震撼了整个电子娱乐行业。80年代中期，35% 的日本家庭拥有 Famicom。

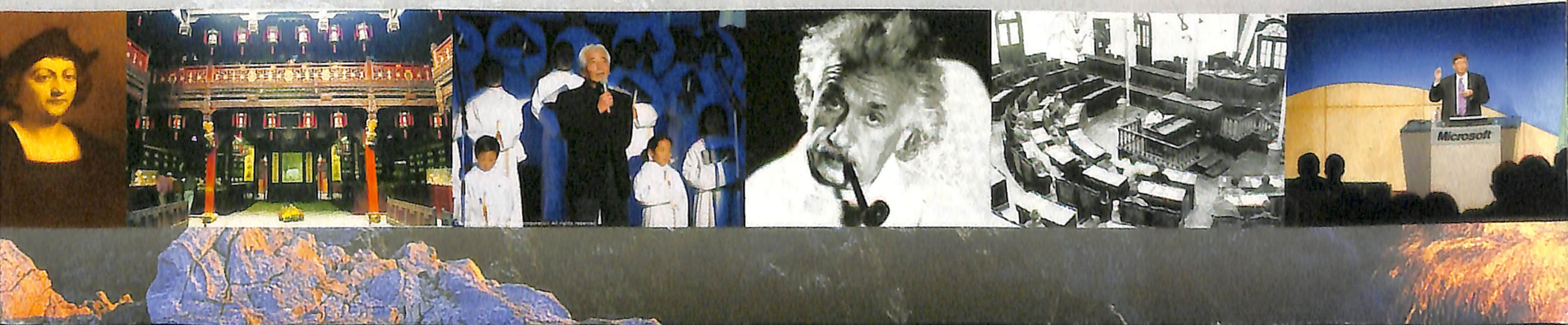
国内首支“妈妈志愿队”向“电子海洛因”宣战　距今 1 年

据新浪游戏频道报道，2004 年 6 月，由 8 名 40 多岁的学生家长组成的“妈妈志愿队”开始积极向周围群众宣传“电子海洛因”对未成年人的诱惑和侵害，同时联合起来不分白天黑夜地巡查网吧，劝导其中的未成年人。有时她们会遇到网吧业主无理纠缠、恶语谩骂、粗暴驱赶，但妈妈们毫不退缩，他们的努力终于让附近几个居民小区未成年人沉溺网吧的现象得到了好转。

人类数百万年来愚钝不开化，数十万年来流离征战，数千年来尔虞我诈，60年前抗战胜利，56年前中华人民共和国建国，而大约二十多年前，这本书的读者降生到了新中国，同时 FC 发售，家庭电子娱乐业诞生，于是今天才有了你手中的这本书。

很多年以前，甚至不久以前，人们在物质生活上并不像我们现在这样幸福。我们恰好跟得上刚刚起步的电子游戏业，我们错过了几代的苦难岁月，父辈为家业的耕耘和祖父辈为新中国的牺牲在我们听起来都是灰白色的故事。宇宙的纪年数以兆计，要是我们稍稍早出生几十年、几百年，我们的一生会是什么样呢？

玩物不能丧志，幸福来之不易，有志者一定要用心把握。



《游戏·人》第十二辑 CD 曲目

CD1
流行游戏歌曲全集

01.《浪漫沙加 吟游者之歌》Opening – Minuet
02.《Lumines》插曲 – Lights
03.《我们的家族》Opening – Heavens
04.《摔角玫瑰》Opening – Yankee Rose
05.《武藏传 II》Opening Theme – Samurai Struck
06.《A.C.E.异世纪传说》Ending – Garnet Moon
07.《伊莉丝的工作室 永恒玛娜 2》Opening – ETERNAL STORY
08.《龙背上的骑兵 2》Ending – ひとり
09.《天外魔境III NAMIDA》Opening – NAMIDA
10.《山脊赛车》Pacman Theme – Eat'em Up!
11.《光明力量 NEO》Opening – 绝望と希望
12.《GT 赛车 4》(GT'S THEME-LONG REMIX) – MOON OVER THE CASTLE
13.《荒野兵器 4》Opening – 空を见上げる君がいるから

CD2
Konami 八音盒

01.《恶魔城 月下夜想曲》BGM – ドラキュラ城
02.《爱战士》BGM
03.《魂斗罗》BGM – Secret Forest Battle
04.《加油吧！五右卫门》BGM
05.《幻想水浒传 II》BGM – 被囚禁的城市
06.《宇宙巡航机》BGM – Mechanical Globule
07.《Pop'n Music10》BGM – BEYOND THE EARTH
08.《世界足球 胜利十一人 6》Ending Song – We Are The Champions
09.《潜龙谍影 2》BGM – Kill me now
10.《恶魔城》BGM
11.《狂热吉他 2》Ending Theme – J-STAFF
12.《恶魔城 X 无罪的叹息》BGM – Anti-Soul Mysteries
13.《心跳回忆》Opening – ときめきメモリ
14.《兵蜂》BGM
15.《恶魔城 月下夜想曲》BGM – さまよえる魂
16.《幻想水浒传III》Music – bright farming village
17.《沙罗曼蛇》BGM
18.《潜龙谍影》Ending – The best is yet to come

绘■走一


封面、封二绘制：刑天工作室 雅牙

《游戏·人》第十二辑

GAMER Culture · Entertainment · Game

游戏人

目录 CONTENTS

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2.独家授权——对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏·人》通信地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）
邮编：730020 Email：gamers@263.net 读者服务部电话：0931-8674805

文 泰坦

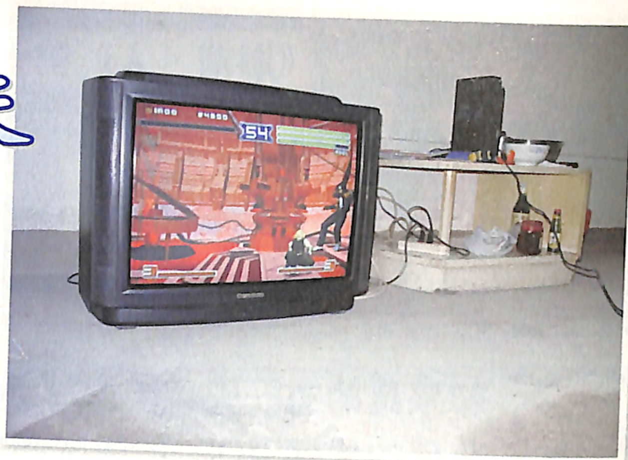
卷首特稿

GAMER SPECIAL

如果真的有一天 爱情理想会实现

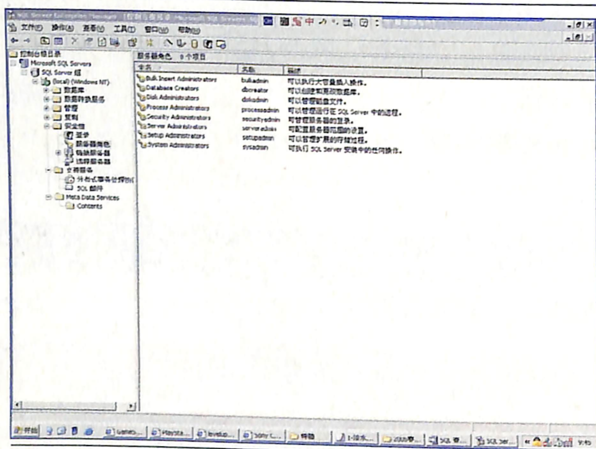
序

我要讲一个最近发生在我身上的糗事，但这不能叫小说，因为它太过主观，而且没有任何文学成分。我把这个故事放在这里讲，是希望带给大家一份特别的礼物，虽然它跟游戏的关系不大，但却是每个游戏人都有可能遇到的事情，希望你们听了我的故事，在将来自己面对这种困境时（当然，不要遇到是最好）不会像我这么狼狈……



2005年春节，正在读书的弟弟租了一间房子与我同住，屋子很简陋，地面湿得一塌糊涂，但我们还是肆无忌惮地玩着游戏。跟家人在一起的时光是最值得记忆的。

从白天到黑夜



▲面对这样的界面工作，曾是我儿时的梦想，如今这个梦想得以实现，而生活却并非一帆风顺。

4月9号，对于第一时间看到这篇文章的读者来说，也就是上个月的9号，那一天对我来说是个难忘的日子。不仅因为我在那一天里体验到从前没有过的失望和痛苦，还因为第二天欧阳大师和他的两个小弟子给我洗了脑子，让我似乎重新找到了生活的方式。这么说是不是有点玄呢？让我从头道来。

4月9号那天是星期六，本来可以是一个快乐的周末，因为我在外地的女朋友专程赶来看望我，这是我们俩准备了几个月的大事。我们两地分居，工作都很忙，她请假来深圳，也只能呆两天。比起牛郎和织女，我和女友每年见面的天数其实多不了几倍。这本来是一件非常郁闷的事情，但我们心照不宣，几年挨下来也都习惯了。

那天早上我把她接到旅馆，放下行李，吃过早餐，我们对接下来的短暂分别恋恋不舍——因为我上午必须加班。我们拥抱了片刻，离别半年的思念在开始我们的心里融化，抱着她，我突然觉得每分每秒都那么宝贵，我甚至觉得花在游戏上的时间有些不值得。我不善柔情，却舍不得放开她，可是同时我也很清楚，迟到的后果是相当严重的。我是个小小的编辑，必须努力把握这个来之不易的工作机会。于是我们离开彼此的怀抱，她用湿润的眼睛告诉我早点回来，我叮嘱了一番，离开旅馆来到了编辑部。

我想同事们大概还记得那天早上我的心情很不错，比主编早了三分钟到达电脑旁边，开始忙忙碌碌。我打算10点钟写请假条，后面的一天半时间里将会是我今年最幸福的时光之一。当然，如果后来的情况真能如我所愿成为一次美好的回忆，今天我就不会写这篇东西了。

我偷闲发了一条短信给她，问她中午想吃什么。她说如果下午我不上班，就去华强北吃“过桥米线”吧。我说没问题，我知道她也想迎合我去电脑城的愿望，不过那里正好可以带她去逛一逛商城，群星广场离荔枝公园不远，去散散步也是不错的主意。

话说回要点，从几个月前开始，我负责levelup.cn的部分技术与管理工作，那天早上我例行检查论坛状况，备份数据库，但登录服务器的时候却发现连接失败。这个状况引起我和技术员的注意，我们不断尝试连接，大概持续了一个小时，连接到服务器之后发现机器已经被重新启动了。我们登录系统，接着便看到了我们最担心的事情：

服务器被入侵了。

入侵者在各类文件夹里放置了不少木马，打开了很多端口，安装了间谍软件，还建立了一些高权限的账号，但他没有立刻做出影响到论坛运行的事情，这倒让我们有些意外。入侵者也许只想开个玩笑，也许有长期图谋——不过这位朋友显然并不打算隐藏自己的行为，因为他干脆在服务器桌面上放了一个跟我们打招呼的图标。

论坛在继续运行，大多数编辑都不知道这件事情，我在第一时间通知了levelup.cn站点的主要负责人，被严厉批评缺乏必要的安全意识，随后得到通知，要求立即解决问题，并清除安全隐患。

于是，我和技术员开始了漫长而痛苦的安全处理工作。

我不得不说，我当时非常地沮丧，我几乎完全忘记了在旅馆等待的女友。因为一时半刻还不能确定问题的严重程度，所以在收到女友两次讯问的短信之后，为了全力投入该死的工作，我干脆关了机。现在想起来，我当时的做法或许有些愚蠢，但也许我从来就没有聪明过。

下午我们发现，入侵者是利用了Serv-U的一个安全漏洞登入服务器。我们禁用了这个传输软件，关闭FTP服务，接下来就是看着端口占用表查找正在同外界联系的木马和可能危害服务器安全的病毒。

我缺乏处理类似问题的经验，但我们的技术员对“反黑”颇有心得，在他的帮助和支持下，我们一起奋战，同时通知了北京的机房插上监视器与我们合作。

清除残留木马和病毒以及逐一复查站点文件的工作花费了多少时间，我已经不记得了，等我们忙完这些事情，通知北京方面的合作人员离开机房时，天早就黑了。从上午到晚上，我们都没吃什么东西，但我已经不饿了，我想打开手机，问候一下可怜的女友，却恰好在此时发现服务器的自动升级功能被禁用，漏了很多补丁没打，而且已经安装的部分补丁居然被卸载了。

于是乎，我一怒之下把手机摔到了地上，在如蜗牛爬行一般缓慢的远程管理界面下，我和技术员开始了服务器的升级工作。Windows要升级，SQL Server要升级，还有一些辅助软件也要升级，那些巨大而迟钝的补丁包让我刹那间对微软深恶痛绝，我自打学计算机专业以来，从来没有像那个晚上那样憎恨过Windows的安全问题。

我看着屏幕，眼睛一花，似乎RedHat的可爱LOGO缓缓浮现出来，那红帽子下的黑眼睛朝我眨了几下，似乎在嘲笑我选用了Windows架构。我苦笑着说，Linux，其实我是爱你的，你知道我有多爱你吗？这一点点浪漫，被办公室的电话铃声打断。相关负责人讯问安全问题的进展，我同技术员估算了一下，回话说很快可以解决。

事实是，这个“很快”，占用了大约三个小时。

三个小时之后，我们重启服务器，更改了所有的系统密码和论坛管理账号密码，重新设置了安全防范计划，再一看Windows的任务栏，好家伙，夜里2点10分。

我不恨Windows了，我开始憎恨自己的孱弱和无知，憎恨自己对安全问题的疏忽。要是这位入侵者再多做一些影响到论坛运作的坏事，我该如何面对那些信任我的领导和同事？我该如何面对两万注册用户？我该如何面对我的责任？

我心里郁闷得不行，跟技术员到楼下的菜馆喝了两瓶闷酒，吃了几串烧烤，这才突然想起来女朋友还在屋里等着。我伸手一摸，口袋空空，手机应该还躺在办公室的地板上。于是我把剩下的啤酒一饮而尽，匆忙告辞。

走在回旅馆的路上，借着酒劲，我想到来深圳之前，在职场上经常因为做错事情被老板训斥，三天一顿小的，一周一顿大的，只有回到家里，女友才对自己百依百顺，我说什么是什么，我想，这算不算是男人的一种悲哀……酒精让我忘记了自己的责任，我发现我真的很渺小，地球少了我绝对照转，只有在家人，朋友，尤其是在女人眼里，我才是独一无二的不能顶替的，我通常只关心我的事业，我的社会地位，我在老板眼里的价值，但这时候我是不是考虑多关心一下那些真正看得起我的人，真正把我当回事儿的人……

不过后面发生的事却证明了我这个想法太过简单，而世事往往复杂多变。

我打开旅馆房间的门，她不在屋里。

壁灯开着，床头柜上有一张纸条。

纸条上写着几行清秀的字，大意是：既然我对你来说如此不重要，就请你以后不要再想起我，我走了，你回去做你的游戏杂志吧。最后“游戏”两个字被描了几遍。

我愣了几秒，拿起茶几上的电话，拨打她的手机，她已经在离开深圳的路上了。我脑子里一团糟，不知道该怎样解释白天发生的事情，我张口结舌，半天只说了三个字：对不起。

她挂了电话。

我站在空荡荡的房间之中，半晌才回过神来。我暂时还无法决定自己该做什么，只能在昏天暗地里胡思乱想。

看来，服务器被入侵，是因为我的无能；让自己喜爱的女孩如此失望，也是因为我的无能。现在，4月10日凌晨3点，这两种无能叠加在一起，更让我感到失落，甚至让我平生第一次有了轻生的念头。

我曾经被大公司炒过鱿鱼，也经历过失恋的痛苦，我知道，今天发生的事情并不算是一个很严重的打击，但这个小小的磕碰好像让我突然间认清了自己的脆弱和愚蠢，证明了我愚钝的资质——由此推论，我是不是注定无法取得想象中的成功呢？我问自己：你到底能干什么？你能得到你自己梦想的生活吗？如果不能，你还有没有必要生活下去？

我想，我要是跳楼，起码要找个高层建筑，而且也不能选择晚上，我太累了，先睡一觉再说。

梳妆台上有她烧开又晾凉的水，有两杯，清澈见底，并排放在那儿。我喝干了一杯，然后倒在床上。

床铺很大，我整夜躺在上面，翻来覆去不能入睡，我想着想着，好像突然有了点感触，为什么说成功的男人背后都有一个支持她的女人，为什么这么说呢？在白天事业的压力之外，可能男人都希望在夜里找到一个可以暂时忘记世间繁琐的港湾吧，这时候青年人大概只想要女人，中年人会想要家庭和孩子，可能是这么回事儿。事业和生活的压力越大，男人也越渴望在某个时刻躲开它们，就像我刚才多么渴望拥抱着女友进入梦乡，那样我一定会忘掉一天的忙碌。这时候，如果女人带给男人更多的不是抱怨而是宽容，那就太好了。可是女人也在追求自己的事业，也有自己的忧愁，也难得空闲，又需要你花时间去陪伴，世上哪有那么多两全之美呢？

想想我自己，我是不是花了太多的时间和精力去做那些别人要我做的事情，仅仅为了体现出我那一点似有还无的商用价值……或者，我的确应该放弃私生活，全心投入对事业的追求，要么去寻找真正属于自己的一片天地。

我对自己说：睡吧，明天一切都会好起来。可我不知道如何让自己相信自己。我想，但愿所有的不快，一直以来的无能，都会随着明天太阳升起而烟消云散。可痛苦要是那么容易消失，谁还会硬着头皮为生活打拼呢？谁还会不惜代价追求成功呢？

从黑夜到白天

我迷迷糊糊地躺了一夜，闹钟响起来，是早上8点。我本打算今天早上跟她一起去欢乐谷，现在的我应该是恋恋不舍地装作没睡醒。我下意识地摸了摸身边，床上确实只有我一个人。我的头很痛，心思却挺澄明。

我逐渐冷静下来，我发现这不就是传说中所谓事业和爱情的双重打击嘛，可能我的经历只是个Preliminary Sample而已，最多是Beta版的，是老天爷发慈悲让我体验了一下。这种打击，我们调侃它们时候往往意识不到，原来落实到自己身上会让你那么不爽，甚至不给你预备接受它的时间。我是在洗手间里刷牙的时候意识到这一点的。

下面的事情很简单了，早餐免谈，我必须去办公室，通过管理软件观察一下服务器的安全状况，然后把我的手机捡起来，开机后再打个电话给她。

于是我就这么做了。

服务器虽然昨天失了贞，被欺负得够呛，眼下看起来却挺争气，没有任何不祥的征兆，正在欢快地运行着。几只亟待访问网络的小木马被防火墙无情地拦截，各种新打的补丁像维生素一样滋润着Windows和SQL Server。技术员咬着面包，说一切都在掌握中，我舒了一口气。

我的手机已经被好心的同事捡起来放在桌子上，但是很可惜，它坏了。

于是我跑下楼，到公共电话亭，又拨通了女友的电话。



▲中国13亿人等着吃饭，上班族的压力是最大的。

这次她的语气变得很平淡，说我究竟是玩游戏的，真是很没有风度，何必再打电话，她建议道：你还是去读研究生吧。我当时非常心寒，头脑中嗡嗡作响，要么她是急于说出什么话来刺痛我，或者我没考上研究生这件事在终究还是她心里还是留下了一些阴影。在

那个瞬间，我心里难过到无法言喻的程度，我手脚发软，电话的听筒从我手上滑落下来，砸到电话机的立杆上，吊在半空中悠悠荡荡。

后来我想起这个桥段，倒暗自发笑，用我的专业来说，我们的情感处理系统出错实在是太频繁了，稍有不慎就是缓冲区溢出，我想爱情的源代码之中包含BUG的行数肯定比正确的行数还要多。明明是深爱的一对，本来可以挽回的小矛盾却可以引发了连锁的神经质，明明是简单的感情，何必要附加上学历和文化——也可能是很久以来积累的小小的不满，终于在今天一起爆发了。

她是不大看得起我玩电视游戏，但从没如此认真地讽刺过我。我很了解她倔强的性格，回想起从前类似的冲突，我们也有过小的争吵，但都逢凶化吉，看来这次有危险。我厚着脸皮再拨通电话，这回她不平静了，她问了我一串问题，大意是：你真把我放在心上，就不能请两天假吗？我在你心里重要吗？我为了来看你，在项目制作当中请了两天假，你想过我的感受吗？你的老板和你的游戏杂志都排在我前面，我凭什么要一直宽容你呢？说真的，你是个成功的男人吗？

我无言以对，错都在我，还能说什么呢？我挂上电话，失魂落魄地回到了编辑部。

我是个成功的男人吗？我觉得社长是成功的男人，主编勉强也算吧，我很明显不是。那就是说，我是个失败的男人了。

可我也曾经有过我的酸葡萄观点。我是想成功，我也在努力，那不成功的男人就不是人了吗？你知道不知道，正是你眼里的所谓不成功的男人创造了这个世界上绝大部分的价值。这种观点也许有些阿Q，但也许再过些时日我就会大有作为呢，你为什么不再等等我……也许，是我太幼稚，我总觉得这些东西应该是与感情是无关的。

除了机遇以外，成功要求无限的努力，空间上的要求是你要在某地做某事，时间上的要求是你为了做事而争分夺秒，那么成功是不能超越时间也不能超越空间的。可能还有一个基本的道理，就是对爱情的保温反而要求工作不能太忙，必须有时间在女孩的身边，陪着她。那就是说，事实上爱情也不能超越时间、不能超越空间，但一个人只能活在一个时空之中，事业和爱情上如何平衡、如何取舍，似乎早已成为一个社会性的课题。

可能成功男人的加班加点是可以被爱人通融的，而普通小市民的加班加点则不能被老婆孩子理解。你一天到晚瞎忙，周一到周日瞎忙，忙出个什么了？还不是默默无闻的小职员么？餐厅送饭的，报馆排版的，办公室里编杂志的，统统是老百姓，是小市民，是工薪阶层。既然事业不那么得意，家境不那么宽松，又没工夫陪老婆，似乎必然引发危机。如此说来，“真爱”这个词在都市爱情中所占的分量究竟还剩下多少呢？或者我应该问：什么是真爱？

也不能说恋爱是事业成功的男人的专利吧，在我们这个阶层中，也有享得其乐的人。有的是游戏玩，工作很努力，感情上也获得丰收，甚至我们的同事圈子里就有比较幸福美满的，但不是我。

那我的问题出在什么地方？我不知道为什么会这样，我知道是我的错，但我错在哪儿呢？我需要解决我的痛苦，我想到辞工，莫非我真该继续求学之路，提高文化水准，培养道德品质；离开复杂的城市生活去学校充充电，会不会对我有好处……

说不得那么多，我要先去修手机。

这个周日轮到我休息，不须请假，我拿着手机离开了办公室，来到一楼大厅，向外一望，竟然发现表妹正在门卫那里登记，看来是要找我。

这个表妹，是我几年前在网上认识的。她是一个演员，她的男朋友是个警察。这种搭配让我感到非常有趣，只是我取笑她“夫妻”二人的时候何曾想到自己会有今天。

我走上前，她立刻看到我，迎上来说：你怎么不开机啊，我找了你好久。我说你找我干什么，她说：你忘了我上个月跟你说的事了吗？我说我忘了。表妹顿足道：你呀，真是臭记性，我不是说有个导演要见见你，就是你推荐的小说，他想给你个串角的机会，导演今天来了，你能抽空去一趟吗？我哭笑不得，想起上个月确实在QQ上敷衍过她，无奈道：大妹子，那您看我适合演什么呢？表妹看了看我，问道：你一晚上没睡觉啊？眼睛好红啊。我说我眼睛红是因为伤心，我哭来着，不是因为晚上没睡觉。表妹捂着嘴笑道：哥，你得了吧，你还会伤心？什么事儿能让你哭啊，我认识的编辑里面就你最世故，你们天天玩游戏，开心都来不及。哥，你今天不忙就跟我去吧。

我突然想，我去看看也未尝不可。戏我是决计演不了，但跟导演认识一下，或者有助于改善气质，提高人生修养呢。

我说好吧，我去。表妹见我这么爽快地答应，颇有点意外。

我们结伴而行，那导演眼下就在莲花山公园，我们步行到了公园里，爬上小山，来到了导演身旁。

郭导。表妹这样提醒我。

郭导，你好。我这么说。

郭导将我上下左右打量一番，撇嘴道：不行，太瘦。

表妹急了，把那郭导拉到一旁，细声说，其实他就是我跟你说的那个XXX作者。郭导似乎有点吃惊，他回身来再打量我，我说：郭导，您不用看了，我是太瘦，而且我也完全不会演戏，我来呢，是想……想……问您一个问题。

表妹愣在当场，郭导也愣了，旋即道：你问吧。

我问：郭导，你说如果一个人非常的不爽，你说他应该怎么办？

这个问题先把郭导周围的工作人员全部问得扭过头来。表妹手足无措，显是乱了阵脚。

郭导哽了一下，道：我……得罪过你？

我说：没有没有，郭导你别误会。我就是问一下，你说要是一个人非常不爽，非常痛苦，非常郁闷，那他应该怎么办？

郭导踌躇片刻，道：你身上有钱吗？

我说：有三百。

郭导向身旁的工作人员挥挥手，那人递来纸笔，郭导在纸上挥笔疾书，片刻后将那纸折成四折递给我

我伸手接过纸，郭导说：你的问题，去找这个人问，给他两百块钱就行了。

我将纸展开，上面写着：深圳仙湖植物园，欧阳郁勤大师。下面是个电话号码。

我道了谢，转身离开，下山后表妹才气喘吁吁地追了上来，她拉着我的手，看着我好半天不开口。我说：怎么啦？她说：哥，我真服了你，你这人好奇怪啊。我说：妹妹，我现在很头疼。她问：出什么事啦？我说：来，你陪我坐一会儿，我告诉你。

我们坐在莲花山公园的长椅上，我向表妹讲了事情的大致经过。她安静地听完我的话，咬着嘴唇不吭声。

我问她：你现在怎么看我？表妹说：我觉得你人挺好的。我说：你没听你们圈儿里的大腕儿陈道明说过吗，好男人有两种概念，一种呢，就是非常好的男人，还有一种呢，就是非常无能的男人。表妹说：我觉得你是第一种。我说：很明显我不是……你老公喜欢你吗？表妹说：他啊，当然喜欢我啦。我问：他今天上班吗？表妹说：不上班，怎么啦？我说：要不你们俩陪我去趟仙湖吧。我想见见你的郭导推荐的这个欧阳大师。表妹想了想，说：那好吧。你在岁宝车站等着，我去叫他来。

临走时，她说：哥，你别太伤心了。我说我再伤心也就这样儿了。

表妹离开，我踱步到车站，在这中间，我打了两个电话。

一个是打给Sam，一个是打给父亲。

Sam是我的学长，在美国一家大型软件公司做部门经理，据说周薪3300美元，还不算奖金。这也是我所有在公司做事的朋友中混得最好的一位。

寒暄之后，我简单说了面临的困境，Sam十分的不以为然。他说：我当什么大事儿，不就是服务器被入侵嘛。竟然能被人抓住Serv-U的漏洞，你们的安全顾问是干什么吃的？要不然你少用微软以外的软件，一般出现安全漏洞以后微软会迅速发布补丁。灾难恢复方面有投资就上嘛，双机热备份，高可用群集……我靠这简单到什么程度了……老同学，听兄弟一

句话，安全问题不是一个人的错，为了微软和RhinoSoft（编注：Serv-U的开发公司）这种日进斗金的公司想不开，不值。

我说，我还面临着离婚的窘境。Sam半晌无语，随后道：离婚……嗯，这是个大问题。你考虑成熟没有？对了……你小子什么时候结的婚啊？我说我还没结婚，我就是面临分手，Sam“嗨”了一声，吐出几个英文脏字，然后道：没结婚你忧郁个屁啊，分手就分手呗，我说你小子现在怎么前怕狼后怕虎的，弱智的Windows和乳臭未干的小女孩都能把你搞成这样？哎呀，我看你丫是没了当年的魄力，你去密西西比州试试心理疗养吧，大半夜的我正睡觉，丫的没什么大事儿我挂了啊……

我这才想到美国中部时间现在应该是夜里，心中不免歉然，由他挂了电话。Sam那一口标准的北京话让我心里感到挺亲切，进而他的话本身也有了动人的效果。不过我觉得心理疗养不太适合我，我想我只要玩点游戏就会开心起来，我还很期待5月的E3，期待PS3和Xbox360，期待《FFXII》，期待PSP上推出原创的优秀RPG……我的问题并不是分别出在服务器安全和感情上面，而是它们的复杂交集。

打给父亲的电话比较失败，我问到家里是否一切平安，爷爷奶奶身体如何，父亲问我最近过得好不好，我却又不忍心让苍老的父亲分担自己的痛苦，所以说了几句题外话就挂断了。聊到工作时，父亲鼓励了我几句，说做事一定要扎实，我还年轻，要抓住工作中的机遇，不能放弃自己的理想。

我正在沉思父亲的话，表妹已经带了她的警察哥哥来到我的面前。

警察竟然在休闲时间还穿着一身制服，见到我第一句话就问：兄弟，听说你老婆不要你了。表妹直拉警察的衣角，警察装作浑然不觉。听到警察的问候，我心里猛然一痛，点头承认了。

警察大概深知我的承受能力，不愿放过揶揄我的机会，他进一步道：兄弟，你不是说我们当警察的没空陪老婆，离婚率居高不下吗？怎么我们还没离婚，你老人家倒出事啦？我说：是，你怎么挖苦我，我都没话说，这回我真栽了。

表妹怕我生气，挡在警察面前，佯怒道：阿勇，你再胡说，我以后不理你了。警察顺势就把他的女朋友抱在怀里，做出享受的表情，冲我道：唉，好舒服，好幸福。

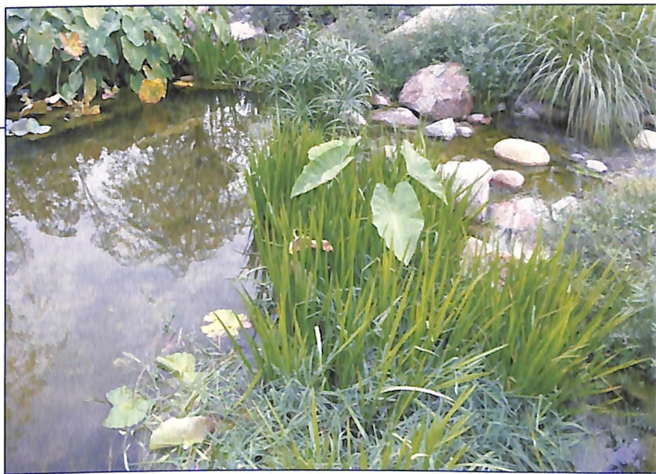
我实在受不了，干脆掉过脑袋不看他们俩。警察哈哈大笑，伸手拍了拍我的肩膀，道：兄弟，别灰心丧气嘛，你是遵纪守法的好青年，哥们儿我支持你。我没好气地说：你支持我有什么用。警察说：事情总会过去的。你说是不是？我叹了口气，不再理他。

车还没到，表妹在警察怀里转过身问我：哥，其实嫂子也是挺善良的女孩儿，你们真的不能继续了吗？我说：善良就是说她是个好人，但好人未必脾气好啊。我们俩分居两地这么久，我也确实对不住她。可能很多事情都让她看不起我，很多小事都会引起矛盾，像沉迷游戏、约会迟到、不思进取、平时说错什么话……随便什么的，可大可小，抓住了就是事儿。对了，你们俩是怎么相处的？

警察抢先道：她要是不老实，或者对我不满意，我就揍她的小屁股。你们脑力劳动者，光靠嘴说是没用的。表妹红了脸，跟警察不依不饶起来。

我摇摇头，心想这一对活宝当真是不可理喻。

欧阳大师



▲古人说“感时花溅泪”，我却钟情于独自生长在水塘边的绿草，不过离别时“晴翠接荒城”的景色在繁华城市里是看不到的。

仙湖这种地方不来则罢，一来又是触景生情。去年我和女友一起在这里游山玩水，如今不仅形单影只，旁边还跟着一对情侣做对比，真是混得失败之极，无颜面对江东父老。

来仙湖的路上，我用警察的手机打通了大师的电话，大师约我在湖边相见。于是我们一到植物园就直奔湖区。

我让表妹带警察来，其实是怕被人“忽悠”，有个执法人员在场，也可以给我壮壮胆子。到了湖边，我们如约走到租船的收费亭，发现一身清淡素衣的欧阳大师已然坐在一艘电动船上等我了。

欧阳大师约有五十岁上下，胡须尽白，盘腿坐在船中，还戴着一顶灰色的四方帽子。这样的扮相，与现代科技格格不入，而大师居然租用电动船，未免有失身份，我觉得这种高级别的人物应该是用木桨划船才对。

让我吃惊的还有船上的一男一女两个童子，都是十岁上下。男童握着方向盘面向前方，目不斜视，女童朝我微微一笑，算是迎宾。大师用那双精光闪闪的小眼睛嘲讽地看着我，似乎在问：你带一个警察来是什么意思？片刻后大师微微颔首，邀我上船。

我回头看看警察，警察耸肩道：去吧。表妹说：小心啊。我说：没事儿，我会水。

表妹和警察留在岸上，我坐上了大师的电动船。男童将船开动，驶向湖心。

来到湖中央之后，男童关掉了发动机，转过身来和那女童面对面坐着。

我坐在船的一侧，向大师略一哈腰，清了清嗓子道：您就是欧阳大师？大师用陕西味的普通话说道：你遇到了什么不快的事，现在说出来吧。我说：不用先付费啊？大师不屑地看了我一眼，没说话。我心想，可别得罪了这位神人，也许人家真的不爱财呢。

于是，我把昨天到今天的遭遇，全盘说给了大师。我还提到我对自己有点迷茫，不知道下一步该怎么走。

听了我的叙述，大师一共跟我说了四句话，其实是问了我四个问题。其中两个是一般疑问句，两个是反问句。

大师问：你是不是确定你一无是处？我答：不是也差不多吧。大师冷笑道：你是自己没本事，那你何必抱怨，何必不平，你自己无能又怪得谁来？我心里一颤，大师又问：你喜欢你的女朋友吗？我踌躇道：是啊。大师再问：先事业，后爱情，千百年流传下来的教训你不懂得，又怎么出来混世？我愕然，一时不知如何相对。

船在水中漂，大师看着我，似乎在等着我开口。我目光散乱，过了一会儿，我想反驳他最后一个问题，我说：其实也有……我的话刚开个头儿，大师皱了皱眉，他身旁的女童抢先开口了。那女童道：也有事业和感情都做得很好的人，但你不是那样的人嘛，你自己也说自己没本事，那就回去用功，等长了本事再追女孩子嘛。

这些话用稚嫩的童音发出，在我听来有点不伦不类的。女童说完这些话，抬起眼看了看大师，大师望着岸上郁郁葱葱的植物，没搭理女童。女童朝我笑了笑，和那男童对望一眼，男童面无表情。

我心里说，你一个十岁的小女孩，牙齿有没有长全也未可知，怕是连Xbox的出品公司都没听说过，八成连小学算术都没学透呢，你

懂什么啊？但碍着大师在，我这话毕竟不便出口，况且人家说得也不是全无道理。

那女童见我语塞，又开口了：大哥哥，真正的爱情是不会破碎的，像亲情一样牢固，什么都打不破。你懂吗？会破碎的东西，早就不是爱情啦。

我说：小妹妹，你这是站着说话不腰疼。

女童似乎没料到我会出言顶撞她，要么就是没听懂我这个俗语，她挺难为情，还挺害羞，低下头不吭气了。男童见状，坐回方向盘前，开启发动机，把船开了回去。回程的路上，我们四人都没再说话。

船靠了岸，大师做出请便的指示，我极不自然地起身上岸。

表妹和警察迎上来，表妹问：有收获吗？我说：有，我发现现在的幼女简直早熟得要命。

向前走了几步，我突然想起来还没付费，于是马上折了回去，掏出那200元钱，这时大师也刚刚从船里下来，男童和女童分别跟在他左右。

我说：大师，多谢你的开导，这钱你收着吧。

大师说：小兄弟，我怎能收你的钱呢，你快拿回去。

我说：大师，还是收下吧。

可是大师死活不收，说助人排忧解难是为了积德，怎能收钱呢，不收不收。大师说着还朝警察笑笑，警察也朝大师笑笑。

我感到万分歉意，心想弄不好是警察把大师给吓着了，否则何至于真的不收费呢。

我们沿着湖边向前行走，片刻后回头望去，大师找了个僻静之处正自打坐，女童站在他身后，男童却不见了。我正猜疑，表妹指着一边道：哥，那个小男孩来找你啦。

我朝着她指的方向一看，那男童果然正翻下草坡，径自超我走过来。

警察问：来收费的？表妹说：哈哈，哥，是不是你得罪了那个早熟的小女孩啊。我说：有可能。

我们一齐站住，看着那男童走到我面前。

男童仰起头看着我，用清脆的声音说道：我跟你谈谈。警察强忍住笑，说这小孩儿真有意思，表妹伸出手抚摸男童的脑袋。男童很不满意，但也没阻拦，他抬眼看了看表妹，皱眉道：别乱摸我的头。表妹大笑收手，男童冲我道：你跟我来。

我和那男童在湖边草坪上向前走了几步，靠近一株大树，男童开口道：我跟你说说爱情。我忍俊不禁，抱着胳膊道：你说吧。男童朗声道：爱情如果失败，有人痛不欲生，这些人是弱者；有人继续生活，这些人是强者；有人大彻大悟，这些人是哲学家；有人钻研男女的行为，这些人是科学家；有人写情诗和情歌，这些人是艺术家；有人依靠贩卖艺术家的作品赚钱，这些人是商人；你属于哪种人？

我听得一愣，没有想到答案，随口问道，对了小弟弟你今年多大啦？那男童做出孺子不可教的可爱表情，看上去很是失望，他摇了摇浑圆的小脑袋，转身离开。

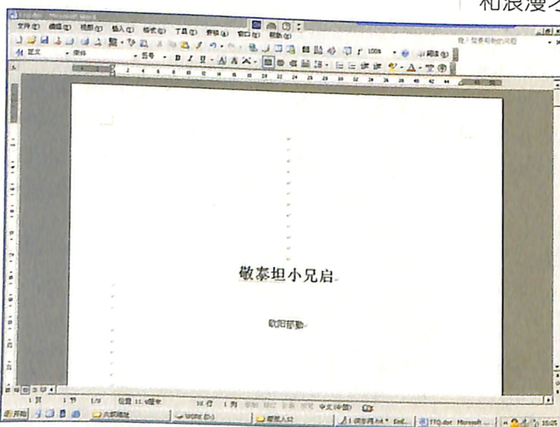
男童走过警察身边，警察喊道：嘿！小朋友！男童停下，不解地望着警察。警察道：你爸爸妈妈在哪儿？你不在家写作业，出来胡闹什么？再胡闹我把你抓起来。男童吓得退后了两步，转过身朝大师打坐的地方跑去了。

表妹笑道：你这人怎么这样啊，专吓唬小孩子。警察笑道：我是为他好。

我背靠在树上，望着那男童一路加速跑。警察携了女友的手，走到我身旁，说：兄弟，还难过吗？要不我陪你喝两杯？我说，不用啦，你这个浑人，哪里懂得我的痛苦。警察说：你快别装深沉了。我说：好，不装就不装，咱们回去吧。

回程的车上，表妹主动要求坐在我身旁，把警察晾在了一边。警察说没有女孩在旁边碍手碍脚，也许他能抓到两个小偷呢。

车在路上颠簸，我问表妹：是不是女孩都喜欢研究生啊？表妹说：不一定，我就不挑剔那些，有个事业成功的老公就很光彩吗？爱和浪漫才是最重要的。如果我想要地位和财富，我干嘛不自己努力呢？我说：我的女朋友也不是要依赖我什么，可能只是看不惯我现在的样子。这么跟你说吧，你有个同事上个月买了索尼的VAIO S36，她不是让我给她换了Professional版本的Windows XP SP2，其实XP的家用版比专业版缺少的功能无非是远程桌面、脱机文件、多处理器支持、NTFS加密、中央管理、组策略、多语言用户界面等等，这些功能，很多人根本就用不上，包括你那个同事在内，她就是写剧本吧，她可能根本就不懂那些附加功能的作用，但大家还是希望安装专业版的系统，仅仅是因为听起来舒服一点。这个道理跟女孩喜欢成功的男人可能是一样的。



▲为了保持区块整洁和重要标题自页首起，欧阳大师用了很多分页符。这是那份文档的首页，下一页是目录。

表妹默然半晌，说：我相信你会成功的，会找到更好的女孩。我说：但愿吧。表妹说：不能光但愿啊，你自己要努力。我说：我知道。表妹说：你现在肯定很伤心，你别太难过了，对身体不好。我说：我根本就不伤心。表妹说：我才不信，你肯定是装作无所谓，回去一个人哭，要不然你的眼睛怎么那么红呢？我说：我的眼睛红，是因为一晚上没睡觉，又不是因为哭。再说我有什么好伤心的？我现在的存款可以每个月买一台PSP外加三个游戏，一直买到明年Longhorn出来，我还可以再买个预装Longhorn的IBM笔记本，我甚至可以买一台街机摆在宿舍玩……你说我难过什么？我今晚就去西华宫买PSP！表妹捂着嘴笑，不理我了。

一路上再无话，警察也没有碰到小偷，下车后我们彼此告别，警察又说：兄弟，想开点，不就是网站嘛，不就是女人嘛，兄弟，年轻就是本钱，想开点。我笑了，警察这话跟Sam上午说的倒有些类似。

手机没修成，我找了家餐馆吃了点饭。晚上回到编辑部，打开私人邮箱，竟然收到欧阳大师的一封电子邮件，只是大师何以得知我的电子邮件地址，我到今天也没弄清楚。

邮件附带了一个WORD文档，排版工整，还用到了自动索引功能，这更是我始料未及的，看来大师的Microsoft Office应用水准远超出我的想象。

这封信，用WORD附带的字数统计工具计算，共有“中文字符和朝鲜语单词”10088个。信写得很透彻，详细分析了我目前的困境和一些可能的突破方法。此外是一些大道理，比如年轻人要记得克制冲动，保持清醒的头脑，爱情和事业的道路要怎么选，怎么走，走不通时怎么办。

大师写了他自己对成功的看法：如果真的有一天，你的爱情和事业理想都会实现，回顾你走过的路，你应该更多地感谢你自己的努力和奋斗、感谢你自己在生活中的忍耐和拼搏，而不是为别人对你的帮助和你碰到的机遇而感激涕零、暗自庆幸。

这封信让我吃惊之余受益匪浅，看到末尾时我又吃了一惊：信的末尾说，如果可能，那两百块钱最好能打到他在陕西招商银行的卡里。卡号、开户行和户名如上所附。

我当然恭恭敬敬地把钱汇给了大师，而且没有告诉警察。

后来，我请了半天假，好好睡了一觉。服务器没有再出岔子，我和女友之间的感情却终于没能挽回。落寞之余，我想到塞翁失马的故事，也许我会拥有更多的个人空间去思考以后的生活，去实现自己的梦想吧。

淡水河边的烟火

这件事情过去了半个月，4月底单位组织了一次拓展旅游，到惠州的山里玩了一圈。29号夜里篝火晚会，大家围坐在乡间小河边的篝火堆旁谈天说地，我对着火光和河水突然想起少年时听过的郑智化的歌……看过了一场精彩的烟火表演，我捕捉到你难得一见的笑脸，突然间忘记这是一个分手的夜，在这熙来攘往热闹的淡水河边，从此不再相见，不再相见……那是1993年学校的一次春游，我用磁带录音机听着这首翻录自《私房歌》专辑的曲子，在心里体会着本不属于我那个年龄的失落。

十二年后，在惠州的一条淡水河边，在熊熊燃烧的的篝火堆旁，在经历了小小的挫折之余，想起这首老歌，让我别有感触。人生当中会有多少巧合，有多少意外呢？也许再过十二年，某处情景让我再想起这首歌，那时候我应该是一个成家立业的中年男人了吧……

人生像一条河，好时光像河边的烟火，转瞬即逝；欧阳大师在邮件里对我说，患得患失的人，不能承受失败的人，抓不住时间的人，注定是弱者；而生活，属于强者。我把这句普普通通的话原原本本地转给这篇文字的读者，而我的故事也告诉了你们这个道理。也许你会说这个道理与游戏无关，我的故事也跟游戏搭不上边儿，但我要说，生活是每一个游戏人的必修课，而生活的艰难和努力的意义，是懵懂的游戏中永远也学不到的。



▲惠州的一条淡水河边的篝火晚会，那个夜里我还在半睡半醒之间想到了水手的话，他说风雨中，这点痛算什么，擦干泪，不要怕，至少我们还有梦……

业界的里侧 VOL.2

失落的泰坦王朝（中篇）

文 Darkbaby

TV游戏产业历史上曾有过太多表里不一的外交辞令，然而当年SQUARE和任天堂分道扬镳的真正原因确实如坂口博信在1996年2月29日的PS版《FFVII》发表会上宣称的那样："虽然之前有过紧密的合作，游戏制作理念的南辕北辙致使我们不得不与任天堂诀别……"任天堂绝对不可能忽略当时SQUARE在游戏业界举足轻重的影响力，为笼络人心破天荒第一次提供自社的金牌游戏角色共同开发《超级马里奥RPG》，同时联合出资成立N64专用软件发行和销售的流通会社，任天堂许诺未来与SQUARE分享独占市场的巨大利益。但是1995财务年度数款对应SFC平台超大作的销售不振让SQUARE清醒认识到使用卡带媒体存在的种种弊端，性能优越的索尼PS平台成为适合其未来发展的最终选择，采用CD-ROM载体可以充分满足播放CG MOVIE的需求，SQUARE的游戏开发者无须再为压缩容量费劲心机。横井军平这个伯乐在任天堂社内突然失势，也使得两社间最至关重要的沟通渠道完全断绝。

第三方软件开发商的离反并非始于SQUARE的倒戈，PS版《FFVII》的发表不过是起到了催化剂的效果，除了对任天堂独占市场的霸道作风不满以外，另一个心照不宣的重要因素就是N64无法在1995年末如期发售，甚至有传闻发售日会大幅押后整整一年。N64的开发计划确实遇到了重重困难，高性能64位CPU R4000的制造价格非常昂贵，竹田玄洋领军的第三开发部为了压缩硬件成本绞尽脑汁，但是直到1994年夏天依然没有找到具备足够数据传输能力的显存。或许正是机缘巧合，竹田玄洋偶然出席了在东京都举办的一次电脑硬件展览会，一家名为RAMBUS的北美小公司展示的独特显存技术引起了他的浓厚兴趣，RAMBUS的RDRAM显存拥有着着超高速存取数据的特性，虽然当时还存在着制造工艺问题，但4MB容量对于N64已经足够。竹田玄洋还独创性地将显存设计成可以替换式样，一旦未来制造成本下降，可以通过增加显存提升硬件处理能力。任天堂在N64对应游戏软件制作上遇到的麻烦也丝毫不亚于硬件开发，情报开发部过去曾经创造过众多足以堪称不朽的作品，但为追求全三维效果的N64开发游戏对他们来说就意味着要彻底摒弃2D时代积累的那些宝贵技术结晶。宫本茂反复向同僚们指出："我们需要制作的是过去别人从来没有制作过的东西！"《超级马里奥64》（《SUPER MARIO 64》）集结了情报开发部70%以上的核心成员，甚至第一开发部和NOA也派出援军参与后期制作，如此大规模开发团队在任天堂建社以来也是绝无仅有的，这部作品仅纯开发费用就高达4000万美元，同样为任天堂至今为止单款游戏的最高预算。仅仅64Mb的卡带容量，却需要装载下一个宏大逼真的全三维世界，宫本茂团队为此竭尽了全力，但结果开发周期还是多次延期。宫本茂认为N64游戏实现本质进化并不仅限于画面效果，更重要的还是操作方式的彻底改变，为此他亲自会同设计人员用黏土反复研究和修改各种手柄造型，最终确定了后来的三叉戟式样，首次使用类比摇杆的N64手柄不但可以充分实现360度全方位移动，背部增加的Z键也提供了更多的全新操作概念，这几乎可以算得上是为《超级马里奥64》所度身订造的。1995年11月15日举办的任天堂初心会上《超级马里奥64》首次揭开了神秘的面纱，这部作品的优秀程度远远超过了所有到访者的想象，完全3D的箱庭世界里大胡子马里奥以每秒60帧的图像切换速度纵横自在的奔跑、飞行、游泳，动作的流畅和逼真程度令人瞠目结舌，其对存在感的强调

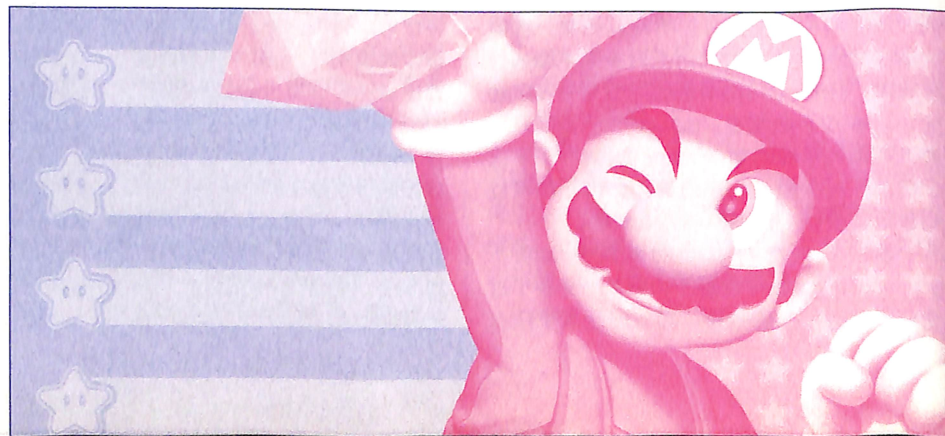


是过去所有类似作品都无法比拟的。虽然在预展中未能窥全豹，但游戏中设置的大量各异其趣的关卡设计让在场者为丰富的内涵所彻底倾倒。更令人震惊的是这样一个出色游戏的卡带容量仅64Mb，人们不得不为任天堂的技术力所折服。山内溥社长在演讲中自信地宣称："N64将改变游戏！"在这个1995年末最重要的游戏展会上，任天堂正式确定N64将定于1996年4月21日发售，山内溥还公开宣称著名制作人崛井雄二已经承诺在N64平台推出《DQ》系列最新作，对SQUARE的动向则讳莫如深。

《日本经济新闻》在《FFVII》发表会前一个月已经对外披露了SQUARE正式参入PS阵营的消息，但无论任天堂、SQUARE或索尼都没有对此发表任何公开评论，彼此心照不宣地为即将到来的大博弈做最后的努力，山内溥把制胜的砝码押在了和SQUARE知名度旗鼓相当的ENIX。并称日本RPG双璧的两社，背里却充满了竞争意识，1994年初坂口博信成功说服了ENIX王牌制作人崛井雄二出马负责SFC超大作RPG《超时空之轮》的剧本创作，虽然崛井不过写了不满一张A4纸的故事梗概，这个异常动向已经足够引起ENIX社长福岛康博的高度神经紧张，福岛在闻讯当日便提升崛井为取缔役常务董事。对于任天堂的极力拉拢，福岛康博也颇有意借此与SQUARE决一雌雄，几乎在SQUARE宣布参入索尼同一时刻，ENIX也针锋相对地公开了对应N64第一弹作品《J计划2》，但在外界的眼中，ENIX谨慎参入N64所造成的市场反响远不如SQUARE进军PS那么具有震撼力。和当时第三方软件厂商纷纷宣布加盟PS阵营的盛况相对照，截止四月间日本仅有8家会社与任天堂达成了参入N64的意向，其中SETA计划与主机同时推出《最强羽生将棋》是惟一一款确定发售日期的游戏。HUDSON和KONAMI是其中比较知名的大手企业，HUDSON的取缔役常务董事大里幸夫在接受媒体采访，不吝词色地赞美N64的开发环境优越如同小麦粉，所谓"小麦粉"一说是指像揉捏湿面团一般随心所欲地加工成饺子或面饼等任意的点心，或许HUDSON当时尚未进入实质开发阶段，大里氏仅从《超级马里奥64》的惊人画面进行臆测，事实此后HUDSON在N64平台并没有制作出什么惊世骇俗的杰作，"小麦粉"不辄成为业界的笑柄。KONAMI大坂分社一口气发表了三款对应N64的游戏，其中横版ACT名作的3D化续篇《大盗伍佑卫门－未来桃山幕府物语》的制作组在开发中途全体移籍SQUARE（后来的《武藏传》开发团队），致使这款计划1996年夏发售的游戏几乎延期了一年。鉴于极端不利的外部舆论环境，任天堂不得不如许多人所预料的那样以半导体供应不足为借口宣布将N64正式发售日再度押后至6月21日。6月23日（实际6月21日即开始公开销售），N64终于在日本本土发售，凭借着任天堂强大的市场号召力，这款多灾多难的话题主机在不到10天里就销售50万台以上，比当初PS和SS的普及速度快了一倍以上，但是此后两个月里仅推出了《水上摩托艇64》一款游戏，空前的软件饥渴导致硬件销量随之开始出现停滞，很快被大作叠出的PS遥遥领先。《FAMI通》杂志给予了N64首发唯一的主力软件《超级马里奥64》39分的超高评价，主编浜村通信由衷赞叹道："除了游戏中镜头切换的些微瑕疵，这部作品几乎就是无懈可击的……"《超级马里奥64》提供了全新的3D游戏概念，无论空间感还是操作性均达到了前所未有地高度，不过任天堂必须承受变革带来的阵痛，德间书店出版的任天堂游戏情报志的读者调查获悉约34%的玩家对全面3D化感到质疑，不少人希望维持过去的创作风格。《超级马里奥64》在日本本土的最终销量超过了160万份，比较起过去历代作品确实减少了许多，除却硬件普及量的因素，消费者部分流失也是不争的事实。对照《超级马里奥64》在海外的受欢迎程度，日本玩家的保守显而易见。

即使以局外人的角度来评价1996年8月中旬时点的任天堂，大概所有人都会做出"山穷水尽"的结论，全新主力商品N64严重滞销，SFC和GB市场又处于极度收缩死亡途中，核心技术者横井军平的突然退社更形同釜底抽薪，任天堂股票狂跌到不足每股8000日元，几乎大部分的证券分析师都向投资者发出了警戒信号。昔日TV游戏业界的霸主，此时却沦落到了众叛亲离的凄凉境地，即使是一位加盟N64的第三方社长也在接受《FAMI通》专访时肆无忌惮的调侃说参入原因不过是因为看到任天堂京都本社门前的草地过于青翠，以此讽刺其门庭冷落的景象。事实上在社内围绕着横井军平展开的内讧也严重削弱了任天堂的软件开发实力，横井出走以后，原统属的第一开发部遭到了清算，几乎所有开发项目都被终止计划，大量属员调派充实其他部门，该部门最少时仅剩下不足10名员工空守躯壳。清算也不可避免的波及有"影之第一开发部"之称的INTELLIGENT SYSTEMS，该社对应SFC平台的S-RPG超大作《火焰之纹章 圣战之系谱》被中途砍去一半预算，令制作人加贺昭三大感不快，根据某任天堂系情报专门志对《圣战的系谱》的制作成员访谈中获悉该系列的N64版已经在酝酿中，然而直到N64主机淡出历史舞台，《火焰之纹章64》却成为永远无法实现的传说。宫本茂还收回了SFC最卖座游戏《马里奥赛车》的开发权，转由情报开发部接手制作N64版续篇，部分原核心制作成员被整合入情开。N64时代是任天堂充分展现自身开发实力的时代，N64时代的辉煌实际由情报开发部和RARE所共同缔造，昔日曾经创造过大批名作的第一开发部和IS社居然毫无作为，实在不能不令人唏嘘感叹。莫名的冷遇让许多原横井军平属下感到极度郁闷和痛苦，当时日本游戏业某些知名人士共同酝酿发行了一本业界评论刊物《游戏批评》，该媒体以专业和立场客观获得资深人士的广泛认可，包括田尻智等许多著名制作人都曾为该刊物实名或匿名撰稿。1997年出版的某期中一位自称横井军平亲信属下的无名氏作者发表的文章引起了轩然大波，文章中对宫本茂的品格进行了影射攻击，甚至宣称宫本的游戏设计创意大多抄袭自横井军平，该文的大量详实细节令读者们确信撰文者系任天堂资深员工。据说任天堂对无名氏事件展开了内部排查，结果发现作者竟然是和宫本茂同时入社的坂本贺勇，曾主创过《银河战士》系列的坂本氏遭到了严厉制裁，他直到1998年才得以重新回归开发现场。

似乎应验了否极泰来的哲理，任天堂的社运在崩溃前夕出现了转机。NOA（任天堂北



美分社）社长荒川实并不懂游戏，但他是一个与生俱来的商业奇才，为人作派也与岳父山内溥的严厉苛刻截然不同，即使多年的商业竞争对手也对他谦谦君子的儒雅风度赞许有加，然而荒川对于商业经营决策的机敏果敢却同样令人钦佩。荒川实在1996年初对业界大势进行评估，确定索尼PS将是未来主要的竞争对手，认为N64的64位高性能是向消费者宣传的重点所在，为了集中经营资源，他断然决定终止完成度已经相当高的SFC版《星际火狐2》等游戏开发，全面转换经营核心。1996年5月15-16日在洛杉矶会展中心召开的E3大会，任天堂耗资400万美元布置的豪华展位成为万众瞩目的焦点，数十台N64试玩机前挤满了等候体验的人群，《超级马里奥64》为代表的出展软件获得一致好评，荒川实亲自在会场一角的接待室向来访的商家介绍新商品的详细情况。虽然N64出展获得圆满成功，但是市场压力依然非常沉重，SCEA在E3会场正式宣布将PS降价到199美元，同时公布了《古墓丽影》和《蛊惑狼》等大批强力新作，荒川实断言如果坚持N64原先预定的250美元价格将在未来商战中处于不利境地，必须将价格调整到PS同等水平才能确保成功，为此NOA和任天堂日本总部发生了意见分歧，荒川几度亲自飞回京都和山内溥反复争论磋商，终于达到了预期目的。9月中旬，正式价格为199美元的N64在全美上市，仅仅不到两周时间就突破百万销量，各地都出现了严重缺货现象，为了及时补充货源，任天堂不惜代价包租大型商用货机日夜从日本本土运输N64主机，该主机在1996年末3个多月时间内在北美就达到了330万台出货量，一举超越了早发售足足一年的PS，从而确立了长期优势地位。RARE原先不过是英国乡间一家名不见经传的小型游戏开发工作室，在荒川实的大力提携下这家公司迅速成长为任天堂在N64时代最重要的第二方合作伙伴，该社1997年7月31日推出的3D FPS不朽名作《007-黄金眼》在欧美地区引发了长达两年多的流行热潮，仅美国一地的累计销量就突破了500万份。针对N64软件开发困难的不利弊端，荒川实针对性地鼓吹大作至上主义，通过不惜血本的广告宣传把消费者的视线聚焦在数量有限的一些大作游戏，因此取得了非常成功的市场反响。多年后一位美国第三方软件厂商的高层曾经如此说："N64是任天堂给合作者出的有史以来最大一道难题，卡带容量等许多问题都严重制约了游戏开发成果，荒川实凭借商业天才让一款原本注定失败的主机取得了巨大成功……"

即便田尻智本人也没有预料到《口袋妖怪》能够取得如此空前的成功。田尻智中学时代起就是一个狂热的游戏玩家，进入东京高等专科学校后更因为自行编写一本名为《GAME FREAK》的同人刊物而声名鹊起，后来他在游戏业名人远藤雅伸介绍下结识了横井军平，开始参与GB游戏的开发。《口袋妖怪》的构想始于1990年，田尻智想制作一款让广大儿童接受的游戏，联想到自己幼年时捕捉昆虫和垂钓青蛙的往事，决定以具有丰富个性的动物角色作为游戏的主题。横井军平也提供了他相当有价值的建议："携带用游戏机的表现力肯定不能和家用机相颉抗，但是其便携性和通信机能等优势也是独特的长处，如果能够制作出一款能让玩家相互交流协作的游戏必然会大成功。"这样一个8Mb的游戏田尻智前后制作了近六年，其中光进行系统调整就约一年半，他在设计时特意做了巧妙的构想，部分强力口袋怪兽的进化需要两台主机连接进行数据交换才能成功，其提供玩家互动的创意诉求具有划时代的革命意义。在95年初期开发即将收尾时宫本茂又向他提出："如果用怪物不同出现几率的细微调整来制作多个版本，可能会使得趣味性和商品价值都得到进一步提高。"田尻智认为这是个相当英明的建议，便重新对《口袋妖怪》做了调整，这个游戏最初以红、绿两个版本发售，初期出货约30万本。1996年初的携带游戏市场已经濒临崩溃边缘，《FAMI通》杂志著名的两位MM编辑渡边美纪和伊莎贝拉永野曾就GAMEBOY和GAMEGEAR两位难兄难弟孰先从新作软件榜上消失打赌，任天堂为了弥补VB失败形成的市场真空，紧急开发了改良型号GAMEBOY POCKET维持局面。《口袋妖怪》从来就没有进入过《FAMI通》新作期待榜TOP30之列，评分仅有差强人意的28分，任天堂的广告投放量也非常有限。到了次年3月末，人们惊奇的发现一款百万大作无声无息地诞生了，随后的两年间《口袋妖怪－红/绿》的销量不跌反升，1997年内的累计销量竟然还超过了上一年，这在整个游戏史也是绝无仅有的奇迹，《口袋妖怪》引发了世界性的流行风潮，携带主机市场也随之再度全面复苏。《口袋妖怪》的成功集合了多重偶然因素，《FAMI通》编辑部曾经不遗余力地推广宣传这款游戏，其间《口袋妖怪》动画片的晕眩事件也起了反宣传的效应，最关键的还是借助同时期BANDAI《宠物蛋》引发的电子宠物热潮，《口袋妖怪》的游戏性和耐玩性远远高于娱乐形式单一的《宠物蛋》，当消费者对《宠物蛋》失去兴趣后，《口袋妖怪》便顺理成章地完全囊括了市场。《口袋妖怪》奇迹再次改写了游戏产业的发展轨迹，失去了家用机市场主导地位的任天堂重新建立了携带游戏这片丰饶的后花园，拥有了足够和索尼分庭抗礼的资本。山内溥对于《口袋妖怪》系列的成功有着自己独特的见解："如今的许多消费者已经厌倦了一个人独自坐在电视机前玩游戏，更渴望随时随地的轻松娱乐和互动交流，未来携带主机将迎来高速增长的时期……"



时势所逼，任天堂的经营思想在N64时代开始发生了重大转变。日本《游戏批评》把1996年末发售的《马里奥赛车64》评价为分水岭式代表作品，《马里奥赛车64》与其SFC版前作的创作思想存在着本质差异，IS社开发的SFC版非常强调相互追逐的速度感，面向消费层非常广泛，N64版对操作进行简洁化处理，其卖点更着眼于多人对战的乱斗乐趣，诉求的受众年龄层明显向下移动。正如《游戏批评》中所嘲笑的那样：《马里奥赛车64》开场时呼喊游戏标题的电子模拟童声简直是不打自招的奇特设定，令许多过去坚定支持的高年龄玩家感到莫名困惑。任天堂清醒意识到高中生以上的高年龄消费层已经大半被索尼和世嘉所蚕食殆尽，惟有退守尚属真空带的低年龄消费层才是长期自存之道，该社的经营思想无意间与日本国内少子化的大气候相吻合，因此市场占有率不断提升。任天堂游戏低龄化倾向与宫本茂也不无关系，作为主持软件开发大局的惟一灵魂人物，宫本大师偏向童趣化的创作思想直接影响了全局，原横井军平系统的全面失势也导致高年龄层向游戏出现了断层。由于和者甚寡，任天堂开始着眼于年末商战展开其经营战略，该社将手中有限的王牌于圣诞节前后的两个月间集中施放，以丢卒保帅的策略确保一年一度最重要销售时期的主导权，这个策略取得圆满成功，从1998年开始至今，任天堂始终保持着圣诞霸者的桂冠，全年度中将近半数的销售业绩来自这个时间段。甚至有几年达到了60%以上的惊人比例。

1997年1月14日，SCE在东京举办盛大

的PS全球出货1000万台庆祝酒会，RPG老铺ENIX社长福岛康博应邀出席，他在席间正式宣布了超大作《DQVII》将在PS平台发售的消息，这个惊人消息引起了全场沸腾，它无疑宣告了日本本土次世代主机大战尘埃落定。山内溥在6月举行的任天堂股东说明会上承认了N64在本土家用机主导权争夺中落败的现实，但他保证该主机将继续受到全力支持。为了应对来自竞争对手的压力，任天堂随后一口气发表了诸如《MOTHER3》、《火焰之纹章64》等大批重量级游戏刺激市场，不过其中相当部分不过是虚无缥缈的幌子，甚至连企划书都从来没有完成。面对众叛亲离的局面，山



内溥自然不甘心失败，决意重新建立起一个第三方软件体系，为此和利库路特集团（Recruit）合资成立名为MARIGUL MANAGEMENT的中介发行机构，该机构主要目的是向有作为的个人和团体提供资金援助，解除他们软件开发的后顾之忧，其名称来源是MARIO和利库路特集团吉祥物海鸥（seagull）的合体。MARIGUL的设立源于任天堂特别经营顾问平林久和向山内溥提供的建议，平林氏是日本著名的游戏评论家，1996年初曾经与静冈大学助理教授赤尾晃一共同在《日本经济新闻》连载《游戏的大学》，被公认为新人进入游戏业界必读的文章，他还长期为《FAMI通》等专业媒体提供业界时评，以观点清晰敏锐见称，后因盛名被任天堂礼聘为特别经营顾问。平林久和提出了"工房"的概念，希望任天堂等大企业向小型开发团队提供资金和技术等各方面的提携，重新塑造一批个性化的游戏品牌，从而达到回归原点的目的，他的提议和山内溥重塑江山的企图不谋而合，因此计划得以立即实施，首批和MARIGUL缔结合作契约的包括中村光一和Noise等个人和经营会社（笔者在调查资料时发现了一个非常有趣的细节：利库路特集团当时最大的股东居然是SQUARE的大东家宫本雅史，但没有任何实在资料可以说明宫本雅史在MARIGUL计划中是否发挥过作用）。

现实证明了平林久和的"工房"理念对于日益规模化的日本TV游戏产业来说还是过于乌托邦，即便有着大财团的鼎力支持，那些小型开发团体的影响力和工作效率始终无法和SQUARE或CAPCOM这些成名数十载的第三方软件商相比，更何况开发环境恶劣的N64原本就不适合于弱势群体的生存，任天堂在2000年后终于将MARIGUL MANAGEMENT解散。虽然复辟梦想未能成功，MARIGUL的存在对日本TV游戏产业的发展做出了无法磨灭的积极贡献，任天堂在广大独立制作人和中小第三方软件商心目中的形象得到极大改善。MARIGUL解散后，原"杰克与豆之巨木计划"招募成员被归并入INTELLIGENT SYSTEMS，该社的开发实力得到迅速恢复，制作了《口袋妖怪剪影》和《马里奥故事》等N64著名游戏。Noise和猿乐厅等小型会社也以第二方形式编列入任天堂阵营，Noise全体骨干成员均来自原世嘉街机版《电脑战机VR ON》开发小组，加盟后开发出以操作爽快见称的《自制机器人》系列。猿乐厅是一家事业内容非常独特的会社，该社并不直接参与游戏开发，而主要从事对游戏试玩版进行评估测试以达到品质向上目的，偶尔也担当游戏企划工作，据说《动物森林》等许多任天堂名作均有猿乐厅这个幕后英雄的功劳。MARIGUL的慷慨解囊不但使得财宝、CHUNSOFT等一些昔日有名的中小型会社得以重新回归第一线，更令斋藤由多加（原名斋藤裕）、饭田和敏等独立制作人开始崭露头角。斋藤由多加曾经计划为N64开发一款音声控制的另类游戏《人面鱼》，结果发现卡带的有限容量无法装载庞大的语音系统，宫本茂主动提议斋藤转换平台至世嘉新主机DREAMCAST，后来《人面鱼》成为DC在日本本土销量最高的游戏。MARIGUL也间接成为撮合任天堂和世嘉两个多年夙敌走向合作的桥梁，出任MARIGUL社长的香山哲以能言善辩深得世嘉最大股东－CSK集团总裁大川功器重，后进入世嘉历任常务执行董事乃至社长等要职，足可谓平步青云。

1997年初秋，任天堂在千叶幕张举办了NINTENDO SPACE WORLD游戏展览会，山内溥在开幕首日做了具有里程碑意义的基调讲演，在演讲中首次把任天堂的游戏开发理念归纳为"收集、育成、追加、交换"这著名的游戏四要素，当有记者询问起任天堂对家用主机不利局面的对策时，山内若有所指地郑重表示："1998年末商战将是确立TV游戏产业未来方向的决定性时刻！"1997年中任天堂在携带游戏领域收获颇丰，《口袋妖怪－赤／绿》取得了全球500万份以上的惊人销售记录，但该社在家用主机领域的竞争却呈现出恶化的态势，N64在北美市场独领风骚了整整一年后似乎呈现出强弩之末的迹象，SCEA利用圣诞商战期发动全面大反攻，《古墓丽影》和《FFVII》等大作连发而取得压倒性胜利，重新夺回了市场主导权。日本本土的N64年末主力游戏是情报开发部制作的《耀西故事》，这部ACT游戏独创性地设计了卡通风格的吹塑纸舞台背景，拟似立体空间的纵深感觉非常强烈，以小恐龙耀西为主角的该作操作非常简洁，流程长度设计也恰到好处，完全针对低年龄玩家所开发。任天堂对《耀西故事》的市场前景并不乐观，首批出货不过30万份，但是市场反响之热烈大大超出预期，所有出货在圣诞节期间便全数售完，还有不少携子女闻讯赶来的父母们失望而归，小卖店纷纷向任天堂紧急追加订货，但当第二批卡带于半月后再度上市时已经错过了最佳销售时机，《耀西故事》的累计销量约72万份，如果供货充足的话完全有希望突破百万。

自从1995年初心会上惊鸿一瞥，《塞尔达传说64》便如同石沉大海般再无声息，只是游戏媒体上刊登的发售日期不断向后推移，人们的热切期待并没有因此减退，真假难辨的星点讯息都足以引起广泛的讨论话题。曾经有传闻声称《塞尔达传说64》因为技术原因可能终止开发，其间还发生了担任插画的石森章太郎大师突然病逝的不祥事件，宫本茂在接受采访时表示《超级马里奥64》最多只发挥了N64不到60%的硬件机能，《塞尔达传说64》才是真正彻底展现任天堂最高实力的作品。虽然N64因为软件匮乏长期低迷不振，但任天堂的经营层始终保持着异乎寻常地镇定，直到1998年初春才逐步揭开了神秘大作的面纱。《FAMI通》杂志设立了《塞尔达传说64》独家连续报道专栏，玩家们逐渐了解到这部作品以时间为主题，一种名为ocarina的神秘乐器将贯穿整个剧情……5月的亚特兰大E3游戏展，《塞尔达传说 时之笛》首次在日本本土以外公开展出，预料之中的取得了与会者一致赞赏，人们需要经过一个多小时的排队等待才能得到短短几分钟的亲身体验机会，任天堂的展区因此始终保持着人头攒动的空前盛况。NOA主席霍华德·林肯自豪地对广大媒体记者宣布："《塞尔达传说－时之洋笛》将成为TV游戏史上最伟大的游戏作品！"众多专业媒体和相关机构联合评选的E3游戏大奖也给予了同样的积极评价，《塞尔达传说－时之洋笛》众望所归地被评为了1998年度E3最佳游戏大奖，全球玩家的期待度已经达到了沸腾临界点。

1998年11月21日，日本各地的电玩专卖

店出现了久违的行列，成千上万的玩家急切地把期待已久的超大作捧回家中。《塞尔达传说-时之笛》再次上演了大作牵引主机销量的神话，N64的周销量由前周3千台以下的冰点急速跃升到15万台以上，这是该主机两年多来第一次将PS主机踩在脚下，此后凭借着《元气皮卡丘》、《哥俩好》等作品的连携，N64主机在1998年底掀起了相当成功的反攻浪潮，但是因为缺乏其他第三方厂商的应援，任天堂精心安排的一次战略大反攻最终因后继乏力宣告失败。宫本茂曾经惋惜地说："如果那时我们能得到哪怕一点的协助，可能未来的局势就会完全不同。"《塞尔达传说-时之洋笛》国内销量145万份，而海外则更达到了620万份的天文数字，原本已经被视为穷途末路的N64自此迎来了整整两年的黄金时光。"《FAMI通》给予了《塞尔达传说64》史上最初的40分满分评价，浜村通信等人总结性的评语代表了大多数玩家的心声："满分并不意味着这个游戏是完美无缺的，给予如此的评价无非是向制作人员对游戏本质的不懈追求表示我们最高敬意！"在欧美地区，IGN和GAMESPOT也争相赋予了《塞尔达传说64》的满分评价，那些苛刻的评论员异口同声地不吝溢美之辞，这样的殊荣堪称空前绝后。相比《超级马里奥64》，任天堂情报开发部的技术人员对三维立体空间存在感和纵深感的理解又达到了新的高度，过去的3D游戏只能让玩家体验立体感觉，而《塞尔达传说64》则让人彻底感受到空气流动的空间感。视点转换的难题也通过LOCK ON系统（锁定系统）得到了彻底改善。该作品完全继承了2D《塞尔达》时代的探索和解谜等核心要素，揭开谜题后获得的成就感无法用言语来名状。战斗场面极具魄力，对BOSS战更是对玩家的操作技巧和思考发出了双重挑战。该游戏的剧本也沿袭了电影化的创作手法，虽然依旧是英雄救美的老套路，但是以"时之笛"这个穿越时空的道具作为主线的剧情给人平添神秘感。对于过去、现在和未来三重世界观的穿插交错，宫本茂的笔触始终紧扣着"时间"这个主题，在未来的世界里成年的林克和塞尔达公主因共同战斗而产生了难以割舍的爱情，当林克只身返回现实世界再遇幼年的塞尔达，那份情感却宛如一场久已消逝的梦幻不可寻觅……此中深意颇值得玩味再三。对于所有的忠实爱好者而言，《塞尔达传说 时之笛》无疑是系列的集大成者，海拉尔、七贤者、加洛多罗夫等专用名词逐一再现，甚至《塞尔达传说 梦之岛DX》中塔林和玛琳父女也以NPC身份出场，3D革命后带来的旧时感动丝毫没有减弱。《塞尔达传说 时之笛》的巨大成功离不开任天堂的品质管理和商业宣传，这个经典事例足以被载入未来的专业教科书中。在近三年的实际开发过程中，动员了任天堂有史以来最大规模的开发团队，不但宫本茂的情报开发部全线出击，其他开发部门的骨干精英也随时协同作战， 最高达到了150人以上，总制作费用超过50亿日元，而广告宣传费用更是达到了与之同等的空前数字，早在游戏发售前半年，任天堂就在日本全国各种媒体展开地毯式广告轰炸，其电视台暴光率甚至凌驾于同时期世嘉推出的新主机DREAMCAST。

任天堂独占携带游戏市场的暴利让许多厂商垂涎三尺，纷纷推出新型携带主机参入竞争行列，其中BANDAI的WONDER SWAN（神奇天鹅）的来势最为猛烈。WS主机由横井军平亲自主持设计，但是他本人没有等到正式发表就在1997年10月4日不幸遭遇车祸身亡，该主机获得SQUARE、SCE、NAMCO等大手企业鼎力支持，SQUARE甚至推出了重新制作的《FFI》作为首发游戏，98年秋WS发售后仅三个多月就顺利突破百万台。山内溥很早就预感到了竞争的必然性，他在1998年初接受记者采访时曾经断言："家用游戏主机的高速成长期已经结束，未来是携带主机大流行的时代，任天堂的经营方针将随时进行有效调整。"面对BANDAI、SNK等对手的挑战，任天堂并没有惊慌失措，从容不迫地采取了软硬两手抓的积极战略。GAMEBOY COLOR于8月间突然发表，11月即正式发售，丝毫没有给对手应变的机会，在《口袋妖怪皮卡丘》和《勇者斗恶龙怪物篇 特利的奇妙大冒险》这两款超大作保驾护航下势如破竹，很快就完全压制了竞争对手的气焰。完全丧失先机的BANDAI等社虽然又接踵推出了彩色液晶版本的携带主机，但一切都为时已晚。山内溥对未来家用主机规格竞争的残酷性有着非常清醒的认识，他认为越来越高昂的硬件开发成本会导致投资风险成倍提升，任天堂只有进一步扩大投资规模相对低廉的携带游戏市场才能确保盈利水准不受到影响。夏普是日本最大的液晶面板生产企业，当年横井军平和上村雅之等技术元老大多出身于该社，因此任天堂一度被称为"迷你夏普"，任天堂曾经与夏普长期保持着良好合作关系，后因为任天堂社内夏普系失势而趋于冷淡。山内溥主动向夏普示好，力邀在夏普就职40多年的股肱老臣浅田笃出任任天堂社长，凭借浅田良好的人脉关系，任天堂可以优先获得最新液晶面板技术的应用权，确保未来竞争中占据价格和技术的双重优势。从以后任天堂所面临的种种挑战来看，山内溥确实具有先见之明。山内溥的大胆举措也出于一石二鸟的考虑，由于他已经年近古稀，社内一些高层为将来计而暗中争斗不休，聘请社外人出任社长起到了平衡势力图的积极作用，原夏普系因此再度抬头。

N64时代是任天堂第二方战略的全盛期，RARE在北美地区的软件销售成绩几乎与任天堂本社等量齐观，最为难能可贵的是，RARE制作了许多诸如《暴烈推土机》、《007黄金眼》和《杀手学堂2》等高年龄向游戏，和情报开发部出品游戏形成了有机互补作用，这也是少数精锐的N64能够在北美市场大行其道的主要原因。1998年7月，38岁的岩田聪由HAL研究所社长转任任天堂常务取缔役，经过这位青年干才不懈努力，HAL这家一度濒临破产倒闭的小型游戏开发会社成长为任天堂在日本本土最重要的第二方。岩田聪出身北海道札幌市的自民党议员世家，学生时代便因博学广闻有着"无所不知的岩田"美誉，在东京工业大学情报工学系就读期间迷恋上了电脑游戏开发，偶然机会在秋叶原电器街邂逅了HAL研究所社长谷村正仁，在谷村力邀下放弃了内定就职索尼的机会，来到位于富士山脚下的10人小会社担当游戏策划。岩田聪第一个作品就是协助任天堂开发了FC版《高尔夫》并取得了百万份以上的销量，从现在角度看这部初试啼音的作品虽然构图简洁却完全展现了高尔夫游戏的真实感觉，该游戏的色彩搭配和背景效果音都已经展现了HAL研究所出品游戏轻松明快的风格。84年推出的《打气球》是岩田聪的代表作，这部作品显示他对游戏理念的感悟渐入佳境，虽然在追求完美的操作感和简明的系统等两点与任天堂不谋而合，但在营造气氛的技巧上岩田却有其独擅之功，他懂得用细微的噱头来激发玩家的兴趣，在难度的调节上更是恰到好处。在当时硬派游戏风行的大趋势下，岩田聪明智





卷首特稿

GAMER SPECIAL

的提倡人性化的娱乐方式从而确立了HAL研究所与众不同的风格，他因为出色的成绩被社长提拔为取缔役。1992年秋，谷村正仁盲目将大量资金用于证券、地产等不动产投资结果负债达20多亿日圆，会社处于破产的绝境。岩田聪只身前往京都拜见山内溥请求施以援手，山内对这个青年描述的经营构想非常感兴趣，于是以让岩田出任社长的附加条件出面为HAL研究所做债务担保。在岩田聪的领导下，HAL接连开发出了《星之卡比》系列和《MOTHER2》等多部畅销游戏，仅仅用了三年时间就完全偿还了债务。岩田聪个性沉稳内敛，行事追求彻底的成果主义，山内溥对之青眼有加而倚为心腹，HAL研究所因此得以迅速成长。HAL研究所在N64时期的作品并不多，但是《星之卡比》和《任天堂全明星大乱斗》都成为了大卖座游戏，后者更是在全球市场达到了近500万份的销量。

"影之第一开发部"INTELLIGENT SYSTEMS曾经是任天堂最早的第二方，N64时代因为受到横井军平退社事件影响倍受冷遇，许多员工被调离充实本社部门。1998年后任天堂逐渐意识到该社存在的重要性，将新招募的"杰克与豆之巨木计划"团队归并入IS社，该社的实力重新得到恢复，连续推出了《口袋妖怪剪影》和《马里奥故事》等口碑不俗的作品，但是由于《火焰之纹章》系列等自创品牌长期未能推出正统续作，IS社原先的独自风格已经有所消磨。CAMELOT是N64时代新崛起的第二方，高桥宏之兄弟一直是TV游戏业大活跃人物，过去和世嘉、索尼都有过紧密合作关系，曾经开发过《光明力量》和《大众高尔夫》等名作。高桥兄弟因利益分配纠纷与索尼彻底决裂，于1997年底转投任天堂阵营，任天堂希望借助高桥兄弟在制作体育类游戏上的造诣弥补品牌线的薄弱环节，结果取得了预想的成功，《马里奥网球64》和《马里奥高尔夫64》都取得了50万份以上的不俗销量。QUEST是任天堂比较失败的投资，SFC时代该社著名制作人松野泰己曾经主持制作了S-RPG不朽名作《奥迦战争》系列（国内俗称《皇家骑士团》），后松野团队被SQUARE挖角，QUEST陷入了人才和资金的双重困境。任天堂非常看中《奥迦战争》系列的品牌价值，出资协助QUEST重振旗鼓，于1998年发表对应N64平台的《奥迦战争3》。但是失去了松野团队后的QUEST已经名存实亡，技术力根本无法满足任天堂的要求，因为后期测试时出现重大BUG，《奥迦战争3》的发售日由1999年春延期至夏天。即便如此，《奥迦战争3》的品质依然不如人意，据说任天堂内部设立的软件评测机构"SUPER MARIO CLUB"对之评价甚低，在《奥迦战争3》即将出货前夕，任天堂强令撕去卡带上《奥迦战争3》的封贴，将游戏标题改为《奥迦战争64—王者之风》。任天堂为《奥迦战争64》投入相当巨大的广告预算，希望能够达到百万销量，但实际最终销量仅30万左右。Noise也是N64中后期加盟的第二方，所有核心员工都来自原世嘉，该社的《自作机器人》系列以独特爽快的操作感觉拥有了10万左右的固定消费层。

除了以上那些资本关系维系的第二方，任天堂还拥有一些不存在资本提携的"半第二方"，其中著名的有HUDSON和财宝。HUDSON在上世纪90年代末陷入经营困境，KONAMI于2001年注资将其纳入麾下，但该社与任天堂的合作关系并没有因此受到影响。HUDSON是日本游戏业界当之无愧的桌面游戏之王，任天堂委托该社制作以马里奥系列游戏角色为卖点的桌面游戏，《马里奥聚会》系列凭借着出色的游戏乐趣和任天堂品牌号召力成为了大受欢迎的年末定番游戏，影响力和销量都超越了HUDSON本家的《桃太郎电铁》系列，成为无可争议的NO.1。传闻任天堂一度有意出资全面收购HUDSON，后来听说该社内部管理相当混乱，为防止出现尾大不掉的局面，最终放弃了打算。财宝以硬派的游戏风格在日本业界口碑颇佳，该社游戏最初全部由世嘉代理，此后又托庇于ENIX，因软件销售成绩不佳遭到抛弃。宫本茂一直对财宝制作ACT游戏的造诣非常欣赏，便委托该社开发一款全新3D ACT游戏。《罪与罚 地球的继承者》于2000年11月推出，该游戏无论剧本设定还是实际的操作感觉都非常出色，《FAMI通》给予了35分的白金殿堂评价，但是本作的销量并不十分理想，我们对此只能用曲高和寡来解释。经过数年的苦心经营，曾经被预言即将崩溃的任天堂帝国并没有消亡，其经营业绩并没有因为失去家用主机领域主导权而有所下降，相反2000年度创造了有史以来最高的1200亿日元的纯利润。任天堂的第二方体系进一步得到完善充实，自社软件阵容因此更加强大，1999年开始从SQUARE手中夺回日本本土市场第一大软件发行商的宝座并保持至今。

1999年3月2日，SCE在东京都举办了盛大的"PLAYSTATION MEETING1999"发表会，社长久多良木健正式宣布了128位元PS后继主机PSX2，这款主机搭载了未来主流的数码媒体规格DVD，同时向下兼容PS软件，该主机多边形处理能力的最大峰值可达到6600万个POLYGON/秒。发表席间播放了SCE和SQUARE、NAMCO等五大第三方主力厂商制作的演示DEMO画面，画面之华丽令在场媒体记者鼓掌赞叹不已，久多良木健自信地宣称制品版的游戏画面将超过演示DEMO。PSX2发表的消息迅速传遍世界每个角落，令世嘉DC等其他竞争对手的商品为之黯然失色。随之不久，世界最大的电脑应用软件厂商MICRO SOFT也宣布全面进军TV游戏产业，Xbox参入厂商阵容之豪华令人叹为观止。

对于踌躇满志意图东山再起的京都百年老铺而言，未来前途将更加艰险坎坷……

浅谈电视游戏的网络化发展

文 Alucard



日本是一个TV GAME占绝大多数游戏市场的国家，它的网络游戏相对起步较晚，而且其规模要远远小于其单机游戏。但是随着这两年一些传统TV GAME大厂和韩国厂商的加入网络游戏的开发和运营，家用主机开始具有了联网的功能之后，网游在日本有了长足的发展。据CESA最新的统计表明，在日本网络游戏的用户以达到了305万人。虽然这个数字对于我国或韩国甚至日本单机游戏用户来说都不值一提，但是相于对前两年的日本网游市场已经不可与日同语了。尤于RPG这种类型的游戏是最受日本人欢迎的类型，所以在目前运营的网游当中绝大多数都为MMORPG，其后为休闲对战类的游戏。

日本网游一般是利用信用卡收费，另外也有通过ISP商合作的方法。此外日本比较流行的两种网络货币WEB MONEY和NET CASH也都可以交费。收费标准方面大致分为三类：第一类为整月包月。这种收费方法就是无论你在这个月哪一天交了费，截止日都为当月的最后一天，例如《FFXI》；第二类为30天包月。这种方法就是从你交费的当天推后30天，第31天的时候你就必须要再续费了，其间可以跨月份，例如《信长的野望ONLINE》。第三类为免费的游戏。不要认为免费的游戏都只会是些休闲小游戏，有一些



MMORPG也会是免费的，那么这些游戏的营利就是收取额外服务或者贩卖道具的费用，例如《TANCRA》。国内的那种买点卡的形式基本是不存在的。日本网游的费用相对国内也高不少，《FFXI》这种大型的MMORPG月费用为1344日元(含税)，相当于人民币90多元，而在国内曾经红极一时的《天堂2》，在日本月收费则高达3000日元(含税)，已经相当于人民币200多元了。而相对其它类型的网络游戏，例如：《大众高尔夫在线》、《怪物猎人》、《PSO》等等收费也皆在600至900日元之间。据《FAMI通》的一次调查显示，月费过高是很多人不玩网游的一个最主要的原因，看来收费问题已经成为制约日本网游发展的一种重要因素。

前面我们谈过了，MMORPG是现在日本网络游戏最主要的类型。不仅《FFXI》、《PSO》这类MADE IN JAPAN的游戏，就连《RO》、《天堂2》这类韩国产的MMORPG都在日本有着很高的人气，可见日本人对RPG的痴迷程度。今天我们撇开韩式网游不说，单谈谈日本国产的出现在家用主机上面的网络游戏。

《PHANTASY ONLINE》(《梦幻之星在线》，以下简称《PSO》)，是世嘉在DC上推出一款MMORPG，也是家用主机上第一款真正意义的在线游戏。PSO在经历了DC到GC，从GC到XB再到PC的主机历程，版本从最初的EP1到今天的EP4，仍旧有不少忠实的FANS，其魅力可见一斑。应该说《PSO》是一个很像《DIABLO》的游戏，同时只能让4个玩家进入一个房间游戏，游戏MAP是随机生成的，而工会的概念更是简单。在操作上有一定的动作性，需要一定的操作技巧。目前主要乐趣来自于打出稀有的道具，培养宠物和在LOBBY聊天。受当初网络环境和DC硬件的限制，《PSO》在一些方面做得很不完善，其中最为人垢病的就是可同时游戏的人数太小，游戏世界不够大，还有就是游戏记录保存在了客户端，这样就导致了利用金手指作弊的事件，最后PC版把记录放到了服务器端才得以解决。虽然这样，但是《PSO》毕竟开创了家用机网络游戏的先河，自DC之后的主机，网络功能已经成为了标配，让我们一起期待年底将在PS2和PC上发售的《PSU》，这个完全进化版的《PSO》。同《PSO》类型的游戏还有CAPCOM在PS2上推出的《怪物猎人》，其流程与《PSO》基本相同，但是凭借CAPCOM多年动作游戏的制作经验使得其动作性更强，在2004年度的《FAMI通》评选中力拔头筹获得年度最佳游戏奖。

《FINAL FANTASY XI》(《最终幻想XI》，以下简称《FFXI》)。当2001年，SCE公布其网络计划的时候，当时的SQUARE也同时公布了他的PLAY ON LINE计划(以下简称POL)，POL是一个SQUARE专用的网络游戏平台，在你注册了POL的账号后，以后只要将每个对应POL的网络游戏的注册码和你的POL账号捆绑，那么你只需要登陆POL的账号，就可以玩每一个你所购买的网络游戏，而不需记录很多个登陆账号。从这一点来说，和微软的XB LIVE很有异曲同工之妙。在2001年的时候，日本网游基本上没什么规模，而且当时SQUARE的资金也是很拮据了，但是仍然支持将FFXI开发完成。再看今天，网络游戏为SQAURE ENIX的财报所贡献的纯利，不得不佩服SQUARE超前的眼光。如果说PSO是开创家用机网络游戏新世纪的话，那么《FFXI》则将家用机MMORPG推向一个高峰，虽然之前MMORPG两大鼻祖网络《创世纪(UO)》和《无尽的任务(EQ)》都曾登陆日本，但是在从拉动市场这个角度来说都没有《FFXI》的影响来的大。

下面就来说说FFXI成功的几个方面：1、厂商和TITLE。众所周知，在日本，厂商和TITLE是影响一款游戏销量的一个重要因素。这一点上《FFXI》占尽了天时地利，老牌厂商SQUARE和FF这两块金字招牌对于日本玩家来说有着无庸置疑的影响力。2、出众的品质。就算是出身名门，如果没有过人的素质，《FFXI》也不会有今天的成就。作为推广POL和PS2网络计划的先锋，SQUARE对FFXI所下的功夫不可谓不大。首先，为了迎合本国玩家的口味，吸引FF系列老玩家，SQUARE在制作上充份利用了"《FF》系列"的资源，游戏中所存在的职业、技能、魔法、NPC等等都充分让"《FF》系列"老玩家找回从前的感动。这一点从《FFXI》发售前的宣传片中也可以感受到，那个旋转了近半分钟的水晶似乎就是对FF老玩家们的召唤。其次，由于之前《EQ》在日本获得了一定的成功，《FFXI》在系统方面向《EQ》学习了很多东西。比如任务、职人系统，组队战斗系统等。但是SQUARE在《EQ》的基础上针对单机玩家的习惯又做了很大改进。《FFXI》在普通任务之外追加了国家任务，这个部分就非常类似于单机游戏的剧情部分，利用即时演算的动画来表现故事和世界观。在战斗系统方面加入武器熟练度，而武器熟练度则关系到武器技，特定的武器技之间还能发生COMBO(连携)，而魔法师的魔等因素的影响。这法效果会受到天气，曜日些设定都是日式RPG中的概念。《FFXI》最早是在PS2上发售的，所以在操作上也针对PS2的DS2做了相应的优化，充分利用了DS2的每一个按键，从而达到简化操作的目的。通过以上的改进，大大加强了《FFXI》对于单机玩家的亲和力，为它的成功奠定了基础。3、大胆的运营。在《FFXI》之前，包括现在绝大对数的网游的服务器都是分开的，美国玩家只能在美国的服务器上游戏，而日本玩家只能在日本服务器上游戏。而《FFXI》开先河地使所有玩家都在同一服务器上游戏，不再分地区服务器。为了解决语言问题，SQUARE采用了定型文字的方式，这种固定词语自动翻译功能在《PSO》上就已经存在，但是FFXI的内容更加详实，分类更加细化。这种不分地区服务器的作法，可以有效的利用硬件资源，而且减少了当地运营商的成本。4、及时发布新版本。网络游戏最怕是长时间没有新的内容，旧的内容被玩家玩腻了，又没有新的内容出现，很容易导致玩家的离开。所以PATCH是开发商很重要的一项工作，要让玩家时时有新的感觉。《FFXI》是SQUARE第一款网络游戏，所以早期的PATCH也更多的是修正BUG类的。当玩家对游戏本身已经上手后，SQUARE开始对游戏本身追加新的内容，诸如开放等级，追加更高等级的国家任务，普通任务，甚至包括新的武器技，职人技能上限，新的合成配方等等方面的东西。随着游戏内容的深入，SQUARE在2003年和2004年各发售了一张资料片，追加了新职业，更多的地图，更多的敌人，并且宣布以后的PATCH更新将会是一月一次。更新



是开发部门充分地利用玩家的反馈来制作相应的内容，用来进一步拉住玩家停留在《FFXI》的世界当中。及时调整整个游戏的发展方向和平衡性，例如针对重度玩家制作的里世界模式，针对欧美玩家的PVP模式等都是SQUARE在运营当中及时调整的结果。另外，《FFXI》的更新程序很人性化，无论你之前有多少个PATCH没有更新过，只你要上线就会自动连接到最新的版本来更新，不必像其它游戏那样，一个版本一个版本的去更新，这点很是方便玩家。5、简单上手，多样选择。如果一款游戏的操作很复杂，那么就会把一些玩家据之门外。前面我曾说过，《FFXI》最早是在PS2上发售的，所以在操作上面制作成有简单的指令就可以完成复杂的功能这样的东西。晚PS2版一年发售的PC版本也基本没什么变化，而且支持多种手柄。除了这些操作上的简化，《FFXI》的游戏内容对于初心者来说也比较容易，同许多日式RPG一样，升级后的属性数值变化完成是已经定好的，不需要玩家费心去设计方向。道具方面虽然有高低之分，但是每个等级段总会有一套性价比不错的装备供你选择，不追求极品道具的人一样也可以安心的玩下去。另外在职业方面，《FFXI》是自由选择的，无论国家，种族，性别可选的职业是没有区别的，而且当你觉得一个职业没有意思的时候，就可以回到家中，去换成另外一个职业。这样就避免了初心玩家上来选错职业而玩不下去的情况了。6、良好的游戏氛围。日本所有的网游基本上都是做的比较不错的，而且《FFXI》是一个没有PK，着重突出团队合作的游戏，在这一点上表现的尤为突出。





当然《FFXI》也不是完美的，也存在着诸多问题。1、怪物种类过于单一。这点其实就是SQAURE在犯懒，也有可能是PS2机能不够吧。怪物的种类比较少，很多强力BOSS级的怪物只是普通怪物个头变大换个颜色就来用了。2、组队要求过严，升级过于漫长。为了达到应有的效率，有些职业在组队的时候非常抢手，这也就导致另外一些职业受冷落。升级所需要的经验值较多，这点倒是很符合日式RPG的特点。3、通货膨胀现象严重。由于RMT的出现，GIL（游戏中的货币）贬值得非常厉害，一件高级装备动辄百万，很让一些新玩家头痛。当然，这个问题不仅仅存在于《FFXI》当中，在后面我们会细谈这个问题。4、耗时耗力。在日本的BBS上曾经有人说，《FFXI》只能是家庭主妇才能玩的游戏。这话虽然夸张，但是也从一个侧面反映出，如果想要玩好《FFXI》需要花费大量的时间与精力。5、玩家区域化。前面我们说，《FFXI》的服务器是不分国家地区的，所有玩家都处在同一服务器上。这样做虽节省不少营运成本，但是也带来了负面影响。毕竟各个国家的玩家的思想意识是有很大差别的，要想达到和协统一还是有一定困难的。

上面针对于《FFXI》的优劣及成功因素粗略总结了几点，但是仅凭《FFXI》一款游戏是不可能完全拉动日本的网络游戏市场。2003年是日本家用主机网络游戏的一个高峰年，《FFXI》第一张资料片发卖，同年KOEI的《信长的野望ONLINE》和SCE自家的《大众高尔夫ONLINE》也发售了。下面简略介绍一下这两款游戏。《信长的野望ONLINE》（以下简称《信O》）是KOEI著名的战略游戏系列信长野望的第一部在线游戏，但是与以往的信长野望不同的是，《信O》不再是一款SLG游戏，而变成了一款MMORPG。从题材上说，日本的战国时代的确适合做成一个MMORPG，许多不同的势力，不同的信仰同时存在的乱世为PK提供了先决条件，而且纯粹的和风可能会更吸引日本的玩家。从系统上讲，《信O》是比较像现今非常红的《魔兽世界》，从时间上来讲或许应该反过来说。当你创建人物的时候所选择了职业以后是不可以再变的，每种职业有三种发展方向，大规模的合战系统等等。这些都是《FFXI》所没有的，应该说这两款游戏对于PS2上的MMORPG类型来说是互补的。不过，《信O》的战斗居然要像单机RPG一样要切屏，这点很让人不爽。目前《信O》在日本的用户已超过10万，这个数字对于日本的家用机网络游戏市场来说已经是个不错的成绩了，而且这款游戏已经决定进入中国市场，如果有机会大家可以去尝试一下。再说《大众高尔夫ONLINE》（以下简称《高尔夫》），其实它代表了家用机网络游戏的另一个主要类型就是对战类。这类游戏在PS2上有很多，比如《高达在线》、《WE8LE》、《KOF》、《SOCOM》等等，XB LIVE上面也绝大多数是这种游戏。这种游戏相对于MMORPG来说，有几大优势，1、轻松省时，随时可以上来打个两三把，不用像MMORPG那样一上线就非要耗三四个小时不可。对于一般的上班族来说的确是个不错的选择。2、这类游戏的收费相对于MMORPG要低，通常500日元左右就可以玩一个月。3、这类游戏通常都有单机版或者有单机模式，网络版与单机版或单机模式的操作基本没什么差别，而且这类游戏一般不需要很复要的联网方法，玩家很容易上手。这些游戏一般来说都是比较知名的系列，例如上面所说的高达、WE、KOF等都是在日本玩家熟知的系列，而SOCOM在北美则有百万计的玩家在上线厮杀。

以上对日本家用机网络游戏市场的游戏类型进行了说明，并且详细介绍了几款游戏。目前日本的网络游戏市场正在处于上升的阶段，每年产生的利润和所占的市场份额都在不断扩大，但是也应该看到这个市场所存在的几处弊端。1、游戏种类过于单调。现在在网络游戏市场上占绝对主角的游戏类型是MMORPG，而且似乎现在有种意识是认为只有搞MMORPG才能算是搞网络游戏。对战类游戏只能算是具有联网功能而不能称做网络游戏。其实MMORPG从它诞生的那天起到现在，没有发生任何的质的飞越，每个MMORPG所不同的，恐怕就是各个公司所运营的方针不同，从而使游戏之间发生方向性的差异。很多游戏所宣传的创新点，在最初的《UO》或《EQ》当中都能找到其来源，只是后来者将其某一点发展开来、发扬光大而已。并不是说现在的MMORPG全部是换汤不换药，只是没有所谓的系统革新罢了。很多游戏在运营一段时间后都将乐趣集中在了武器与道具的收集上面，这也是不可必免的。因为作为开发商来说，去新更新一个比较有乐趣的内容是需要时间的，然而玩家们却能很快的决

定这个东西好不好玩，自己要不要玩。如果一个新的项目没有受到玩家的欢迎，开发商也不可能立刻再去搞另一个，于是增加新的武器，道具这种简单易行的，玩家乐于接受的更新方式就成了开发商的首选。因为人对这种物质的追求是存在于潜意识里的。只是每个游戏的进行方式不同，那么得到这些东西的方式也是不同的。好不好玩，那就是见仁见智的事情了。2、RMT的问题。RMT是REAL MONEY TRADE的缩写，其意义就是将网络游戏中的虚拟货币或者是道具以现实中的货币进行交易。这种现象可以说就是是网络游戏的影子一样，随着网络游戏的出现而出现，随着网络游戏的发展而发展，到现在已经是一种很普遍的现象。最早在《DIABLO》的时期就有这种交易，笔者曾听一好友说起，他在美国的一个朋友，初做这种生意之时无非是想赚点零用钱，到后来竟然索性辞去了正式的工作在家专心做起了这个，还搞了一个很正式很专业的网站，似乎赚得不少。本来笔者当时是没有在意这种事情，毕竟一来是听说何况二来还是大洋彼岸发生的事情。但是去年以来，身边的某位好友竟然也做起了这种交易，收入颇丰，月入过万。细聊下来，才知道这种交易早已经是星火燎原之势，日本现今运营的所有的网游基本上都存在这种交易。虽然每个游戏公司都明文规定，这种交易是违规的，有些公司还对一些进行这种交易的人的账号进行了处罚，但是这种私下的交易仍然是屡禁不止。笔者认为RMT的存在，首先是这种交易运营公司无法进行监管。所谓捉贼捉赃，RMT的交易多为地下交易网络交易，运营公司根本无从查证，若是拿不出RMT交易的证据是无法进行惩罚的。尤其像日本这样的正规的游戏市场，如果没有证据证明玩家进行了RMT的交易就进行惩罚，玩家反而可以以违约为理由要求运营公司赔偿。另外，RMT的出现，也表明了目前MMORPG的一大弊端，也就是前面我们说过的游戏内容过于单调。当越来越多的MMORPG把武器道具作为游戏主要乐趣的时候，也就同时要求玩家要在这个游戏上消耗大量的时间，但是不是每个玩家都有大量时间可供浪费，毕竟还要上班，还要生活。于是这些没有大量时间可供消耗的玩家，就通过RMT来获得自己在游戏中想要得到的东西。而RMT则把游戏作为工作，自然有大把的时间。于是双方一拍即和，各取所需。一个拿大量的游戏时间来换金钱，而另一个则用金钱换取节省大量的游戏时间。RMT还导致了游戏内虚拟货币的通货膨涨，以《FFXI》为例，现在的物价相比2年前翻了几近十倍左右。有些物品的价格已经让新玩家无法接受，只能去用金钱来买虚拟货币用以维计。这样就行成RMT生产虚拟货币→通货膨涨→玩家负担不起，去购买虚拟货币→RMT再去生产→通货膨涨扩大，这样的一个循环。从这方面讲RMT是无法杜绝的，因为现在没有一个网络游戏的经济系统是合理的。因为如果真的按照合理的经济系统来做的话，这将是另个一个现实生活，玩家是来玩游戏找轻松的，太过复杂真实的东西反而不容易接受。但是从另一个角度讲，RMT似乎成为了MMORPG的一个润滑剂。通常来讲，用钱来买游戏货币的人属于有钱没有时间，但是又想玩网络游戏的人。这些人不会是在意用来换虚拟货币的那点点小钱，他们只要玩的开心。如果运营公司彻底整治掉RMT反而因为游戏的设计缺陷使这些玩家望而却步，从而失去这些玩家。无论从延长游戏时间还是抓住这些LU玩家的角度来讲，RMT都起着不可或缺的作用。从运营公司的立场来说，无论是RMT还是玩家总是要交费才能进行游戏的，那么多个人总比少个人要强，无论以什么方法，只要是能延长游戏的时间，都是他们愿意看到的，所以他们也就乐得其成。于是某些运营公司在这方面也就睁一只眼闭一只眼了。记得笔者有个朋友曾说过，如果一个网游没有RMT，那么这个网游一定没有前途。的确，RMT玩网络游戏为的是赚钱，如果一个网游玩的人过少，他们赚不到钱，自然他们也不会去做这个游戏的交易。反之如果一个网络游戏玩家越多，RMT的潜在客户就越多，RMT也就越多起来。所以RMT的多寡从另一方面表现了一个网络游戏受欢迎的程度。笔者行文之际得知，SOE(SONY ONLINE ENTERTRAIMENT)，也就是EQ和EQ2的开发运营商，已经开办了一个官方的虚拟货币及道具交易平台。看来RMT所带来的巨大利润连游戏公司也无法抗拒。也许堵不如疏，但是SOE这步棋对网络游戏市场究竟是利大大于弊，还是弊大于利，还要看其后续的发展。总之RMT是我们谈及网络游戏时不可不谈的一个方面，无论日本，中国，韩国还是欧美。

以上所阐述的两个弊端并不仅仅针对于日本的网络游戏，推广开来看，世界范围内的网络游戏都不过如此。现今阶段的网络游戏受到硬件条件和网络状况的制约，想要跳出UO和EQ的窠臼还需要很长的一段时间，正如在一些论坛上某些玩友开玩笑讲的那样，或许像MATRIX那样脑后插管子才是网络游戏的新时代吧。日本现在通过中国、韩国看到了网络游戏的巨大潜力，面对本国单机游戏市场持续低迷的状况，它对于网络游戏这个市场也越发重视，希望借助日本优秀开发商的实力，能够创造出一些有新意的东西。

Xbox360宣布在年底上市，随着下个次世代的主机时代即将到来，网络状况的不断完善。很多网络游戏上的创意应该可以得到实现。希望网络游戏不再仅仅是MMORPG，不再仅仅是对战类，让我们看到网络游戏真正的繁荣。





传世之书

游戏人

史诗的诞生

——“虚幻”背后的真实故事

The "Epic" Story —— The Real Thing Behind Unreal

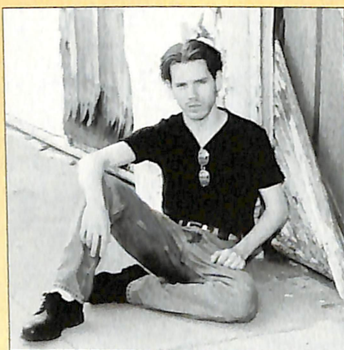
文 RAIN

史诗的诞生

——"虚幻"背后的真实故事

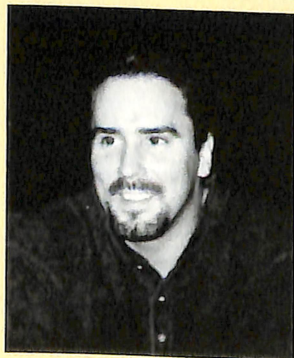
1991年，一家叫做Epic MegaGames的小公司在美国马里兰州洛克威尔市的一个小镇里静悄悄地诞生了。与1990年代初美国各地出现的多数小型游戏制作室一样，几位对游戏满腔热忱的玩家走在了一起，他们的脑子里充满了奇怪的念头。在这样一个欣欣向荣的朝阳产业里他们充满野心，希望能够创造他们自己的史诗……

天方夜谭



▲克里夫·布莱森斯基

我们的故事从十几年前一个普通的夜晚开始。马里兰州洛克威尔市一个平静的小镇上有一处普通的公寓，里面的几名年轻人喜欢把这儿叫做"史诗公寓"。他们喜欢史诗级的东西，他们总是梦想着能够做出史诗级的百万大作，所以他们将自己的公司叫做"Epic MegaGames"。在这个普通的夜晚里，一位在加拿大出生的游戏设计师詹姆斯·斯科玛兹（James Schmalz）想到了一个新的游戏创意，他准备给同事克里夫·布莱森斯基（Cliff Bleszinski）看他的最新工作成果——一款新游戏的设计原型。在此之前，Epic的游戏从未能够成为主流，他们最成功的游戏是《极限弹珠》，一款弹珠模拟游戏。这种类型限制注定无法使其成为主流，不过对于一家只有几名工作人员的小公司来说，《极限弹珠》的销量还是令人满意的。当然，詹姆斯对于这种简单的小游戏并不满足，他想做一些更加有趣的东西，他希望能在游戏中实现《天方夜谭》的冒险故事——坐在飞毯上穿越山洞！于是他给克里夫展示了自己的初步开发成果——在几个方格上飞动的线条。虽然简单，却迈出了他实现梦想的第一步。



▲詹姆斯·斯科玛兹

"虚幻"的故事就这样开始了，只不过最后山洞的概念变成了城堡，而画面也从几根简单的线条逐渐发展为同时期的巅峰水准。几年之后，曾经名不见经传的Epic Games凭借着"虚幻"登上了业界的颠峰，跟随着他的前辈—id Software的脚步，将FPS推向了又一个新的时代。

玩家

历史的车轮正在缓缓的滚动，然而谁都无法预料他们的命运将会因为那么一个简单的东西而改变。斯科玛兹的梦想并没有引起多少人的关注。"史诗公寓"里一切如旧，房间里是电线的海洋，到处散乱地堆放着程序开发用的电脑。大家对于斯科玛兹那个简单的小东西根本不感兴趣，不过也有例外，那就是可称得上天才的布莱森斯基。



布莱森斯基从小性格就十分孤僻，没有什么朋友，因此总是与电脑为伴。布莱森斯基第一次接触游戏是在六岁那年，当时他在一个小朋友家中见到了大名鼎鼎的《太空侵略者》，从此成为忠实的游戏玩家。对于游戏的热爱让他产生了自己设计游戏的念头。高中时，布莱森斯基设计了生平的第一款游戏，17岁那年，他采用当时独立制作人流行的共享版方式为自己发行游戏，将自己制作的游戏部分内容上传到网上，让希望下载剩余部分的玩家付费。通过这种方式，布莱森斯基每周可以获得将近100美元的收入，对于一个高中生而言算是相当了不起的事。其后布莱森斯基设计的这些游戏引起了一些游戏公司的注意，当他在加州理工大学上了六个月的课之后，就决定退学，加入Epic全身心投入游戏设计。布莱森斯基在学校成绩一直十分优秀，不过他认为自己已经不需要文凭来奠定事业，因此决定趁早出来工作。

在1994年，id的《毁灭战士》是市面上最流行的游戏，作为玩家的布莱森斯基和斯科玛兹同样非常喜欢这款游戏。不过他们的职业是全职程序师，而不是玩家，因此在多数时候他们不得不瞒着公司创始人蒂姆·斯威尼（Tim Sweeney）偷偷玩游戏。由于斯威尼每天都会到公司监督工作的进行情况，而当他刚推进门时总会发现一个奇怪的情况——所有的电脑都在重启，因为大家听见开门声，就立刻停止手上的游戏把电脑关了，然后对这斯威尼说："瞧，蒂姆，所有的电脑都崩溃了。"

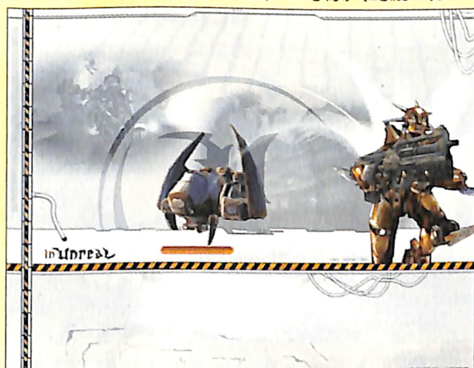


■蒂姆·斯威尼

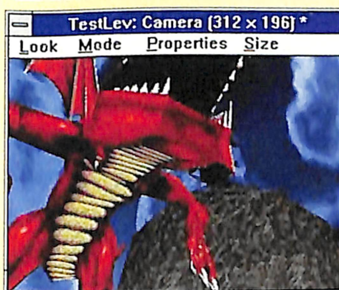
当时布莱森斯基正在制作一款叫做《爵士野兔》的游戏，因此斯科玛兹的游戏依然只有独自完成，美工、编程、设计一手包办。虽然这款游戏还十分简单，斯科玛兹相信总有一天会实现自己的梦想。他决定冒一些险。为了让游戏的世界更加生动，他决定加入一些材质贴图，并且放弃了山洞的构想，将场景搬到室外。接着斯科玛兹又想到了中世纪的题材，并且给场景中加入各种建筑。《毁灭战士》的创意一点一点的融入斯科玛兹的创作思想中。

当时的游戏开发手段十分落后，为了做出一个实用高效的地形渲染程序，斯科玛兹尝试了20多种运算法则。最初，所有的一切都是用汇编语言制作的，随着构想越来越复杂，斯科玛兹发现以一人之力实在太过吃力。地形大致制作好之后，斯科玛兹需要为其添加建筑，因此他开始进行BSP制作。由于没有任何编辑器，斯科玛兹只能用铅笔在方格纸上画出所有的边缘点。另一方面，Epic的创始人蒂姆·斯威尼在一次偶然的机会下见到了斯科玛兹的工作成果。当时斯科玛兹正在纸上设计关卡图，斯威尼对于这种原始的工作方式非常惊讶，于是这位马里兰大学毕业的编程高手决定帮他一把，为游戏专门编写了一个关卡编辑器。斯科玛兹的游戏项目开始逐渐受到公司的重视，游戏内容越来越丰富，虽然制作组都不知道最终游戏会变成怎样，不过大家都隐隐约约地感觉到，这款游戏有可能将Epic带往另一个全新的方向。在此之前，Epic的游戏以各种平台动作游戏和弹珠游戏为主，一直都未能成为市

场上的主流。要想引起大家的注意，Epic需要一款大作，一款真正的、能够一鸣惊人的游戏。



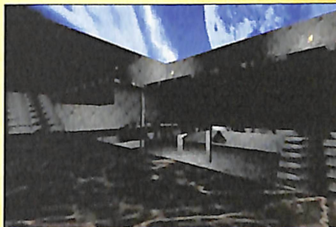
光影迷离



▲由于最初打算采用《龙与地下城》的主题，因而在早期发布的画面中可以看到一条红龙。

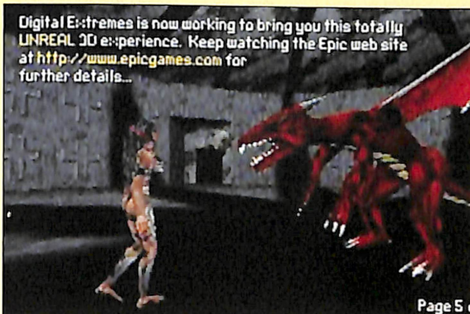
为了尽可能利用捉襟见肘的资源，Epic将之前其他游戏的工作成果也用上了。最初的人物图形直接取材自《Epic弹珠》中的Anroid。进入1995年初，随着开发工作进一步深入，Epic终于开始考虑游戏的主题。正如多数开发商一样，他们想到的第一个主题就是中世纪时代。他们想到的是一个充满迷宫、魔幻的《龙与地下城》那样的世界观。为了创造出山洞的感觉，他们设计了两面地形，一面在上方、一面在下方。问题是，他们还想在游戏中出现枪械等现代化武器，让玩家可以用火箭轰炸墙壁开出一条隧道，这可以让他们的游戏具有更酷更炫的视觉效果。经过一番商议之后，他们决定采用一个折中的办法——使用中世纪的背景、加入外星人，带来科幻的感觉。另一方面，斯威尼为游戏开发的工具箱越来越完善，已经可以很好的表现室内和室外场景。现在Epic完全可以制作一款《毁灭战士》那样的第一人称视点射击游戏了。





▲这张画面来自1995年发布的《虚幻》技术演示DEMO。

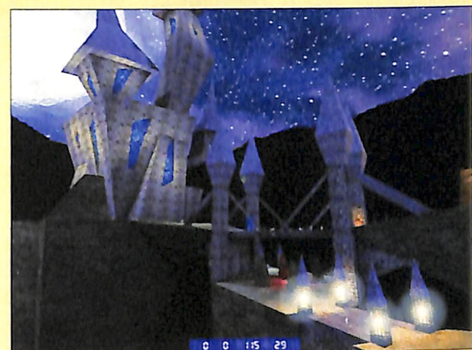
不过Epic毕竟还是一家小公司，大家都不清楚是否能够做出《毁灭战士》那么出色的游戏，更别提当时id刚刚公布的《雷神之锤》了。要想做出一款可以与《毁灭战士》匹敌的游戏，Epic需要更多的资源。与业内拥有最强3D技术的id竞争绝对不是一件轻松的事，尽管如此，Epic决定放手一搏，他们要集中所有资源做出一款FPS大作，他们要成为业界的第二个id Software。



蒂姆·斯威尼是业内公认的顶尖编程天才之一，当然，他也有自己的偶像——id Software的约翰·卡麦克、被尊为“3D之神”的《毁灭战士》的缔造者。“正如在物理学领域谁的贡献都不会超过牛顿，卡麦克对于游戏领域的贡献是没人可以超越的。”对卡麦克的高度崇拜，让斯威尼产生了一种很强的、挑战自我的欲望。他曾经创造了一款叫做《ZZT》的小有名气的游戏，并且依靠这款游戏创建了Epic，如今他面临着有生以来最大的挑战。

Epic决定跟随id踏出的老路，这意味着他们需要在技术上高人一筹。斯威尼希望能做出《神秘岛》那样漂亮的画面，并且同时具备《毁灭战士》的流畅速度。如此之高的起点对于一家小公司而言实在是太过吃力，更何况他们从来都没有制作FPS的经验。开发的过程十分艰苦，不过斯威尼的努力总算逐渐有了令人欣慰的成果。斯威尼先是编写了一个Visual Basic前端编辑器，其后又写出了一道C渲染引擎。与以往的FPS游戏相比，新引擎首个重要突破就是16位真彩的应用。对此id的约翰·卡麦克也表示十分赞赏。“相信从现在开始所有重要的游戏都不会以八位色来设计了，《虚幻》在这一方面做出了重大贡献，并且为美术师带来更高的设计自由。”

对斯威尼而言，这还远远不够。他要做出更为惊人的效果，能够让人第一眼就沉迷于游戏漂亮的世界中。斯威尼十分爱好运动，尤其是长跑。在一个下着暴雨的深夜，斯威尼独自一人在街上跑了六公里。深夜的都市街头笼罩在迷离的光影之中，气喘吁吁的斯威尼停在一边静静的欣赏这难得的美景。那雨雾朦胧的远处隐隐约约的闪烁着街灯的光晕，在漆黑的夜中显得神秘而瑰丽。出于编程师的本能，斯威尼的脑中突然闪过一个念头——用程序再现这个美丽的景色。



▲《虚幻》的光影效果在当时来说具有突破性技术表现。

几个月后一次偶然的突发奇想让那美丽的一幕在斯威尼的脑中重现，在灵感迸发之下，他用几个小时的时间就编写了一道相应程序。实际效果是十分惊人的，斯威尼自己也意想不到，这个小小灵感的迸发能够让游戏变得如此精彩。

简单易用的编辑器也是《虚幻》的一个重大突破。以往的经验是关卡编辑器和3D引擎分开，开发一款游戏时，分别派专人负责关卡编辑器和图形引擎的制作，这种做法经常造成游戏开发的冲突。而斯威尼则将3D引擎和关卡编辑器融合，用户可以轻松地制作出自己的关卡，这种简单易用的特性让“虚幻”引擎具备了极强的竞争力，成为其后游戏引擎市场上的主流产品。随着“虚幻”引擎的不断进化，如今斯威尼已经不满足于跟随《毁灭战士》的脚步，他要为3D动作游戏的未来制定标准！

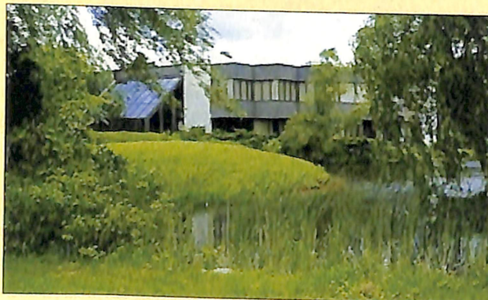
跨越国界的合作

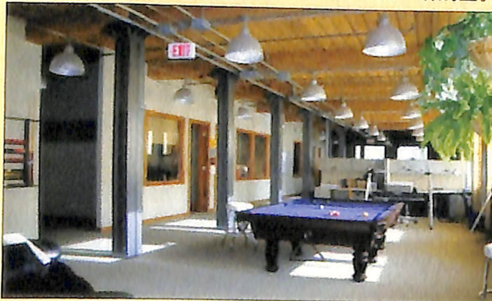
出色的视觉效果仅仅是成功大作的其中一个方面，要让玩家觉得好玩，出色的关卡设计才是重点。《虚幻》的背景设定依然与《雷神之锤》相似，同样是一个融合科幻和中世纪元素的神秘的世界。在一个未完善的引擎基础上设计关卡是极为费力的，关卡设计师在设计之前必须掌握游戏的人工智能水平、运行速度、图形处理能力，而在设计过程中又不得不接受引擎设计的变化，忍痛放弃一些已有的工作成果。

虽然过程是痛苦的，对未来的期待让大家都铆足了劲。斯科玛兹和布莱森斯基相信，这款游戏的潜力几乎是无限的。斯科玛兹原先的想法只是做一款有趣的游戏，如今他的目标是真正的一流的游戏。Epic 有限的人力已经无法实现梦想，他们需要帮助，需要更多的人才为这个庞大的工程添砖加瓦。对于他们而言，最好的招聘途径莫过于互联网。


▲马克·雷恩

多数 FPS 玩家都是经常上网的网迷，这种群体特征从《毁灭战士》开始便已经形成。FPS 的玩家群是从《毁灭战士》开始形成的，而《毁灭战士》则是通过网络共享版下载的方式发行，其后id 还在网络上发布了各种游戏修改工具，在网络上培养了一大批的Mod高手。Epic在网络上发布的广告很快吸引了那些Mod高手的注意。《虚幻》的AI 设计师便是其中之一。史蒂夫·博格（Steve Polge）是《雷神之锤》Reaper Bots的发明人，所谓Reaper Bots就是机器人的一种，博格所设计的这种机器人拥有非常高的人工智能，其行为方式可以与真人媲美。当时负责招聘的马克·雷恩（Mark Rein）原本并未听过 Reaper Bots，在听到朋友介绍后立刻下载了一个试玩，结果就沉迷其中而不可自拔。于是在第二天就拨通了史蒂夫·博格的电话。

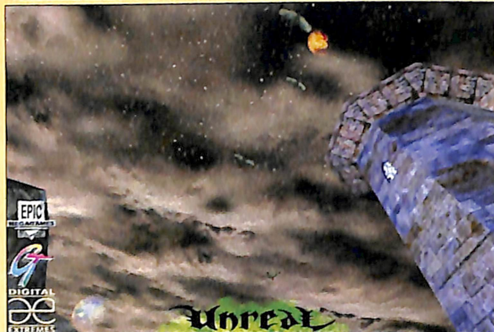

▲Digital Extremes英国分部位于伦敦郊外的一所别墅。



▲Digital Extremes 位于加拿大多伦多的分部。

通过网络招聘有一个不利之处就是地域分布的广泛性。开发组的组员散布于世界各地。斯科玛兹和他的美术制作组依然位于加拿大，并且有自己的公司名——Digital Extremes。而其他的组员则居住在地球的各个角落，有荷兰、法国、美国等。需要集体开会时，彼此间用电子邮件、电话等讨论制作细节、以及对游戏的看法。《虚幻》是一款真正的跨国大合作的结晶，同时也是Epic创建以来投资最大的游戏项目，也是他们转型的标志之作，他们希望以这款游戏告诉全世界——Epic 不再是一个只有弹珠和野兔的二线厂商，一个史诗般的新时代即将到来了。

出人头地



在商业化的时代里，没有成功的营销几乎不可能取得产品的成功，对此马克·雷恩深有感触。作为前 id Software 总裁，雷恩对于游戏市场、尤其是FPS市场的把握极其深刻，Epic雇佣他作为市场营销副总裁显然是要借鉴 id 的成功经验。雷恩深知Epic这款游戏的非凡实力，他知道现在是时候让全世界都开始关注《虚幻》的魅力了。最好的做秀舞台当然就是 1996 年的 E3 大展。

E3 展上，雷恩、斯威尼、斯科玛兹、和布莱森斯基开始向全世界展示他们的工作成果。由于开发进度问题，E3 上首次展出的演示片并非完整的游戏片断，只是游戏的部分运行效果。Epic 还使用了英特尔刚刚公布的MMX处理器技术，大幅提升游戏表现效果。这段演示片虽然简短，其出色的效果却给当时参展的业内人士留下了深刻印象。而布莱森斯基为人们演示的编辑器在当时看来也非常具有革命意义，那种几乎只要点击鼠标就能完成的关卡制作方式引起了不少同行的注意，人们都对这款尚未公布名字的游戏充满好奇。事实上，在这次展出之后的两年时间里，这款游戏一直是人们讨论的焦点。

96 年 E3 展惟一的遗憾或许就是没能让大家记住游戏的大名。并不是 Epic 不想为游戏取个漂亮的名字，只是各个开发人员在这一方面一直都各执己见。他们想过很多听起来相当酷的名字：《罪》（Sin）、《黑暗地球》（Dark Earth）等等，有趣的是，在此之后真的有两款游戏采用了这两个名字。最后，所有人都放弃了，他们终于决定采用一个十分“平庸”的名字——“虚幻”（Unreal）。如今看来，这个名字才是Epic的最佳选择，简单易记、且明确的表达了小组开拓未知领域的信心。



《虚幻》第一次受到玩家的大规模关注是在 1996 年底，当时著名的《PC Gamer》对这款游戏做了第一次前瞻，《虚幻》惊人的技术表现立刻吸引了所有FPS迷们的关注。能够暴露在玩家殷殷期待的目光之下当然令Epic倍感舒适，不过让这样一款技术惊人的新产品过早的暴露也有一些弊端，比如说让竞争对手过早地获知他们的工作。不过以Epic MegaGames的知名度，要想游戏成功，他们只能采取这种方式。而且后来的事实证明，让更多的业内人士知道游戏的尖端技术也不是什么坏事。

如今所有人都知道 Epic 手上所拥有的惊人的东西，对于那可能具有革命性意义的图形技术，所有人都充满兴趣——从业内最大的软件发行商，到一些对图形技术感兴趣的个人，如约翰·卡麦克、约翰·罗米洛等业界英雄，都想看看Epic会带来什么新东西。最后，在 1997 年初，Epic决定出让他们最重要的演示片，而对象赫然就是软件业的神话——比尔·盖茨！

雷恩和斯威尼与盖茨的会面被视为双方的顶级机密，以至于在游戏发售前从未向媒体公布过。见面会在华盛顿州雷蒙德市的微软办公楼里举行，在场的除了雷恩、斯威尼和盖茨外，还有微软公司的几位顶尖程序员。斯威尼向大家简要地介绍了他们的技术后，雷恩开始运行游戏的演示片，他们坐下来与盖茨一对一地讨论他们的工作成果。这



次会面对斯威尼意义重大，“向比尔·盖茨展示《虚幻》是一次非常酷的经历。它再次证明了，如果你多年来一直努力工作，并且为了在你的领域做到最好而奋斗，就总有一天会迎来伟大的机会出人头地！”



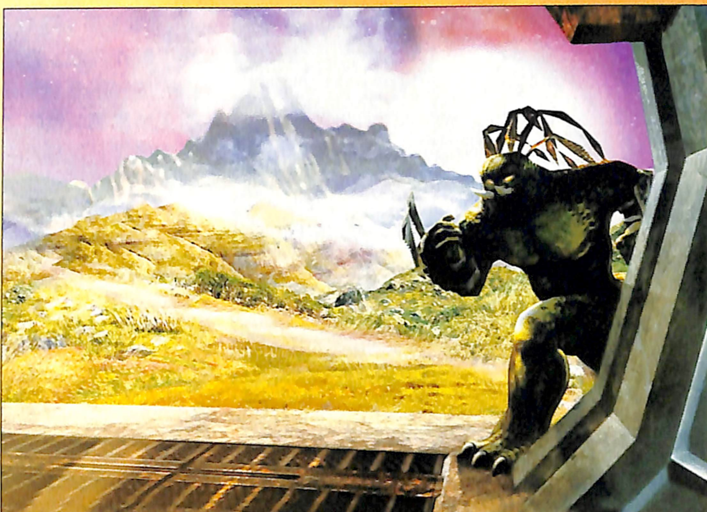
漫长的等待



虽然盖茨对《虚幻》显然充满兴趣，这款游戏的发行权却并不属于Epic自己，而是GT Interactive，这家公司早在1996年中就与Epic签定了价值达数百万美元的合作协议。Epic没有办法不这么做——《虚幻》的开发项目实在是太庞大了，寻找发行商的资金支持是他们的惟一选择。《虚幻》在开发过程中曾因为资金问题多次险些搁浅。1996年中，当时GTI的软件发行部总裁吉姆·博金斯（Jim Perkins）专程前往雷恩位于多伦多安大略湖附近的家中造访，并且看到了《虚幻》的开发成果。这款游戏的出色程度让博金斯大为震惊，游戏系统、编辑器都让他赞不绝口，连连称赞说《虚幻》在画面、速度、和易用性上都远远超越了他所见过的任何一款游戏，并且当场拍板，要以最高的价格买下发行权。两天后GTI便与Epic签定了临时协议。事实上当时GTI给出的价格并不是最诱人的，不过这家公司曾经成功地推广过《毁灭战士》、《雷神之锤》、《毁灭公爵3D》等同类型游戏，Epic相信他们同样可以将《虚幻》推向巅峰。

GTI的CEO Ron Chaimowitz第一次看见《虚幻》也是在1996年，“从游戏引擎和Epic的构思来看，我相信它有成为3A级大作的潜力。图形、制作组的实力、以及为玩家提供一个可以轻松创作关卡的编辑器，是吸引GTI的主要原因。”

如今的Epic已经从洛克威尔小镇上的三人组成长为业界闪亮的明星，在全球各地拥有十几名顶尖制作人。斯威尼在马里兰制作游戏引擎和编辑器，布莱森斯基在加利福尼亚的老家设计关卡，斯科玛兹和他的Digital Extremes在加拿大进行美术设计，另外还有一些关卡设计师和技术专家遍布全球，其中有些工作人员甚至多年来从未见过面。然而这种SOHO型的制作方式却产生了世界上最优秀的游戏。当然，在游戏开发的后期，这种远距离的合作方式已经无法适应需要高度协作的开发过程了——比如其中存在的时差问题，美国那边的总部正在睡大觉的时候，欧洲的开发人员才刚刚从睡梦中清醒。



游戏开发进程难以避免地放缓了。人员分散



的效率问题是其一，在一个未完成的引擎技术基础上制作游戏也是重要原因，设计者不得不经常做一些无用功。一个典型的例子是游戏材质贴图的应用。为了能让游戏看过去象静态CG图的《神秘岛》那么完美，制作组开始到处拍摄岩石、树木等的照片，准备用来作为贴图，然而由于引擎问题他们不得不对所有拍摄的照片进行修改。最后拍摄的5000张照片经过修改后只有一半可以使用。Epic小组为自身设定的高标准也是造成延期的重要原因，他们要做同时期最好的游戏，因此一旦游戏中有什么东西比其它游戏差，就会被毫不犹豫的抛弃。

很自然的，GTI开始对《虚幻》漫长的开发周期表示不满，他们已经为游戏开发投入了大笔资金，每一次小小的延期都让GTI不安，他们一



直都在催促Epic给出一个确定的完成时间。尽管如此，正如以往对id的做法一样，他们给了Epic最大的创作自由，从来不干涉游戏开发过程，对于一款完美的游戏而言，多久的延期都是值得的。

枫叶之国的聚会

Epic与GTI签定协议时保证说，游戏将会在1997年4月完成。然而正如后来大家所知的，一直到97年的E3大展，《虚幻》的完成度依然非常有限。业界对于《虚幻》漫长的延期议论纷纷，著名的《连线》杂志甚至直接把该作定义为“雾件”。



1997年4月的第一次延期给Epic造成了很大的压力，他们终于决定将所有开发人员召集到一块，提高工作效率。所有人都开始收拾行李，前往加拿大Digital Extremes的办公室。大家都以为这次的集中工作后没多久游戏就可以结束了，谁都想不到，这一呆就是一年。

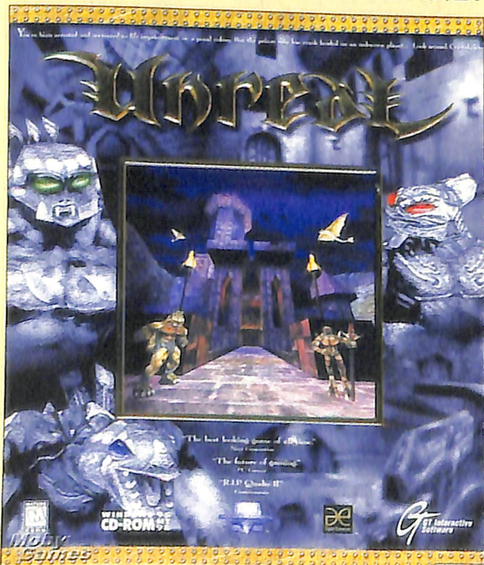
虽然所有成员都一直认为集中工作是必须的，不过从个人角度而言，在异国他乡工作并不是一件惬意的事。更何况游戏的大幅延期已经令他们非常沮丧。“没能按时完成游戏是一件很糟糕的事。我们来到了加拿大，因此只能给朋友们打电话说：‘不要担心，只要几周的时间就好了。’问题是，我们呆的不仅是几周而已，我们一次又一次地延期了。”

虽然开发人员如今已经聚集到一间办公室中



工作，然而其中多数成员从来都没有见过面，更没有面对面合作的经验，这也造成了合作的困难。他们每周的工作时间都在80小时以上，渐渐的，他们意识到之前对于游戏的构想太过庞大了。最后Epic决定将精力集中在游戏中的30个关卡上，他们开始对游戏进行大刀阔斧的修整。辛苦的工作成果被丢弃，多数开发人员心里都不好受。不过从第一天开始，庞大的网上FANS群就一直给予制作组无尽的支持，他们让制作组在最艰难的时期依然保持信念。尤其是网上的两个FANS站点：Unreal.org和UnrealNation，一直都在支持并且时刻关注着游戏的开发进程。“他们相信我们正在做的东西，当小组遇上麻烦时，我们就来到一些聊天室，于是立刻就有一堆人围上来为我们鼓气，告诉我们他们是多么期待能够玩到这款游戏，他们的支持让我们士气大振。”

一直熬到1998年，游戏终于进入了后期开发阶段。引擎技术已经稳定，游戏内容也完全符合构想中的高标准。尽管等待了一年，GTI依然在背后支持着他们，他们确实看见了游戏品质的不断完善，他们相信这款游戏值得等待。1998年4月，延期一年之后，《虚幻》终于有实实在在的成果出现了。在Epic，所有的开发者都开始玩《虚幻》的死亡竞赛，而不是之前的《雷神之锤2》。游戏几乎制作完成了。5月的GDC大会上，Epic平静的告诉媒体，《虚幻》将会在5月30日于全美发售。



1998年5月18日，酝酿四年之久的《虚幻》终于制作完成。在所有开发者眼中，游戏终于制作完成时的感觉非常奇怪。他们坐在那好几个小时无所事事，然后才突然意识到，“天哪，我们终于完成了！”。斯科玛兹接着拿出了旧版本的编辑器，和他的第一个演示片，然后所有人都围了过来，“噢！我们真的走了很长的一段路呢！”，大家相视而笑，开始回忆游戏开发过程的点点滴滴。很快他们就在回忆中进入了梦乡——大家都累坏了，如今游戏终于完成了！

就在游戏完成的六个小时之后，布莱森斯基坐上了飞回加州老家的飞机。没过多久，其余组员也相继回到了自己的祖国。在所有人都离开之后，余下的原Digital Extremes成员花了两天的时间才把混乱的办公室收拾干净。

Unreal is Real

“Unreal is Real！”，这是GTI为《虚幻》制定的宣传用语。经过制作组拼命的努力之后，《虚幻》终于成为现实。无论是玩家还是零售商都早已对这款游戏期待满点。东海岸的一些零售商在游戏光碟刚刚下线的同时，就早已迫不及待地派出货车到GTI的仓库中接货。大家都想在第一时间为焦急的玩家献上这款让人期待了两年的游戏。

除了玩家之外，Epic另外一个巨大的市场来自游戏开发商。在id统领3D引擎市场的当时，“虚幻”引擎的诞生无异于平地炸起的一声惊雷，让所有业内人士都为之震惊。“虚幻”引擎无论是在表现力，还是易用性上在当时都是独一无二的。游戏刚发售后没多久，MicroProse就找上门来，准备使用“虚幻”引擎制作《X-COM：Alliance》，而Warren Spector也将其应用到《Deus EX》中。不久后3D Realms宣布放弃《雷神之锤》引擎，改用“虚幻”引擎制作他们的《永远的毁灭公爵》。虽然《永远的毁灭公爵》一直到现在都未能上市，给人留下了不少笑柄，不过这与“虚幻”引擎并没有任何关系。在当时《永远的毁灭公爵》已经在QUAKE引擎的基础上开发了一年的时间，突然宣布推翻一切改用“虚幻”引擎实在是令人惊讶，也更加证明了“虚幻”引擎对于开发商的巨大吸引力。



▲由Digitalo Studio用虚幻引擎做出来的巴黎圣母院内部演示。

几乎在一夜之间，“虚幻”引擎成为业界最炙手可热的技术。而引擎授权也成为Epic的重点业务。在两年的时间内，先后有18款游戏与Epic公司签订了许可协议，这还不包括Epic自己开发的一些资料片。除了游戏产业外，“虚幻”引擎还广泛使用于教育、建筑等领域。联合国教科文组织的世界文化遗产分部也曾使用“虚幻”引擎制作巴黎圣母院的内部演示。而根据“虚幻”引擎制作的教学软件、建筑软件更是不计其数。一直到现在仍有不少游戏使用“虚幻”引擎技术。

《虚幻》发售后，Epic惟一一个缺憾可能就是游戏的多人部分内容。多数媒体对《虚幻》的单人部分都赞不绝口，不过对其多人游戏部分却是极尽恶评。而欠缺多人游戏的快感也成为阻碍“虚幻”长期流行的罪魁祸首。为了弥补这一缺憾，1999年11月15日，《虚幻锦标赛》登场了。这款游戏与同时期的《雷神之锤3》相比在画面上旗鼓相当，不过UT大幅强化的联网模式却技高一筹，因此一举夺下当年度的“最佳PC游戏”殊荣。此外UT引擎的易用性也达到了新的高度，采用UT引擎制作的游戏多达20多款，其中包括一些RPG、RTS等。基于UT的巨大成功，Epic决定将游戏分为“Unreal”和UT两个系列发展，“虚幻”注重单机而UT注重联网游戏。其中UT系列后来居上，成为3D引擎市场上最重要的势力。

2000年Epic开始制作《虚幻2》，同年夏季，虚幻引擎2正式发布。当时微软为了推广其Xbox急切需要具有强大技术实力的合作伙伴，几年前擦肩而过的Epic又出现在了他们面前，双方合作的结果便是由Epic委托Digital Extremes为



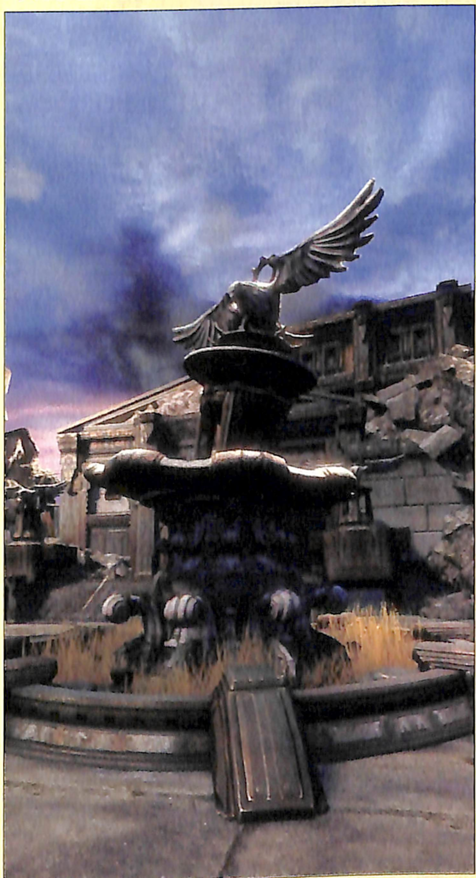
Xbox开发独占游戏《虚幻锦标赛》，Epic由此开始正式进入电视游戏业。

2004年3月，“虚幻”迎来了崭新的开始。正当人们感叹于微软XNA开发工具所体现出的次世代游戏的表现力时，在同一会场上的Epic Games发布了他们的虚幻引擎3，这款颇具霸气的全新引擎技术立刻引起了业内人士的高度关注，风头甚至盖过了XNA。2004年的FPS游戏市场可谓空前火爆，id的《毁灭战士3》、Valve的《半条命2》都代表着市面上最尖端的技术，并且都试图通过游戏本身的强大号召力争夺引擎市场。在这种不利局面下，同时具备易用性和强大功能的虚幻引擎3后来居上，在没有公布任何官方对应



▲虚幻引擎2的效果在目前来说仍可算是业界领先水准。

游戏的情况下获得了市场的一致追捧。相继有Midway、微软游戏制作室、Namco等大牌企业宣布使用虚幻引擎3开发游戏。其中Midway更是宣布旗下全部游戏制作室一律采用虚幻引擎3开发游戏。在Xbox 360公布之际，虚幻引擎3一跃成为次世代主机顶尖引擎技术的代名词。Epic正在创造着他们的史诗，而他们的虚幻引擎正在为玩家创造史诗般的游戏。



▲目前公布的Xbox 360游戏中，采用虚幻引擎3打造的《Gears of War》是画面最让人吃惊的作品，虚幻引擎3初公布时的演示DEMO便是来自《Gears of War》。

虚幻竞技场2007

从《虚幻竞技场2004》直接跳跃到《虚幻竞技场2007》，Epic Games打造这款游戏的重要原因之一就是展示虚幻引擎3的实力。本作是目前为止公开的所有UE3引擎中惟一一款真正发挥了该引擎潜力的作品。同屏数百万的多边形，搭配



高动态范围光影、凹凸偏移贴图等尖端图形特效，打造出一个画面上几乎无懈可击的作品。《毁灭战士3》的细节程度令人满意，然而场景规模极度狭窄，且同屏敌人数量极少；《半条命2》场景规模宏大、光影效果出色，不过细节度尚有不足，且在各个地区间移动数据读取时间极长；而《虚幻竞技场2007》应用了虚幻引擎3的无缝世界技术，在保持惊人细节度和巨大场景规模的前提下实现了零数据加载时间。





▲如果你认为"超越CG动画"永远都是不切实际的宣传口号，那么面对这样的画面，不管你多么挑剔，恐怕都要感叹时代的进步吧！

强大的物理引擎也是《虚幻竞技场2007》的一大卖点，该作应用了虚幻引擎3结合的Ageia的Novodex物理引擎，可以即时演算出雪崩的效果。另外，人工智能的突破性进展也使得游戏具备了全新的战略性。该作强劲的语音识别和分析技术让玩家可以用整段长句命令部下行动，系统通过对各个关键词的分析了解玩家的意思，从而给出相应的反应。简单的说，该系统让玩家与AI合作战斗的时候，仿佛就是在线上与真人队友用语音沟通。

Gears of War

Xbox 360在MTV发布的多款游戏预告片中，《Gears of War》应该算是效果最为惊人的。最近在接受Xbox官方网站采访时，布莱森斯基给出了这款游戏的进一步情报。故事发生在Sera星球上，人类遭到了Locusts军团的袭击，这些敌人有步兵，也有巨大的兽人一样的怪物，以及飞翔的怪物Kryll。这款游戏在战斗的时候采用第三人称视点。



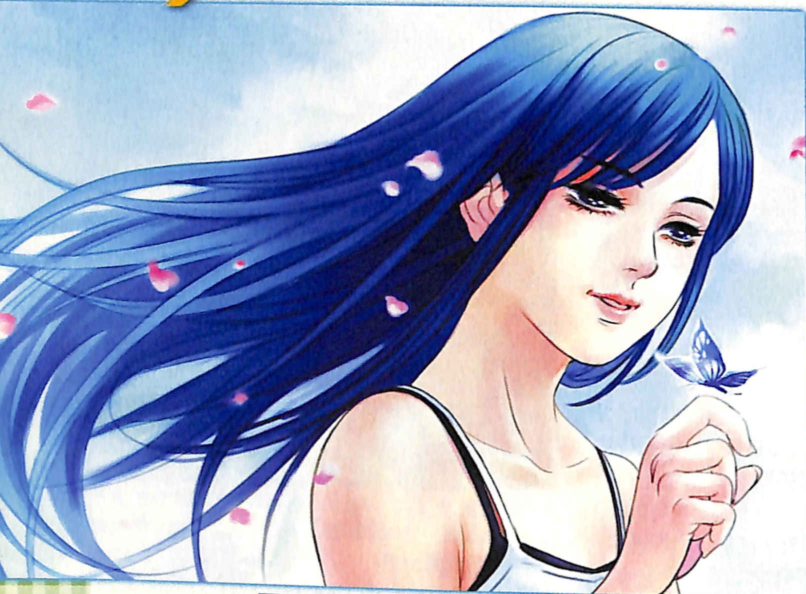
■当初在GDC上公开的这个具有惊人细节度的怪物就是《Gears of War》中的主要敌人。



绘梦人

口袋中的巧克力

编 鬼逆鳞



▲《蝴蝶飞飞》的一张跨页插画。

玩游戏的人对于天野喜孝、美树本晴彦这样的日本插画大师的名字大概已经耳熟能详了。不过如果要问大家我们国内有没有能让人记住他们名字的画师，不太熟悉国内漫画、插画界的朋友可能就答不上来了……今天为大家介绍的是在国内家用游戏玩家眼中应该算是名人的画师——口袋巧克力！

口袋巧克力，本名龚毅坚，活跃于动漫、游戏、插画、CG等领域。8月8日出生，狮子座；原籍浙江，现居上海。他的爱好是画画、看电影、打游戏、看美女。如果大家有兴趣的话，可以去看看他的个人主页：http://www.pocketcg.com，喜欢画画的朋友也许可以向他学到一些技法呢！他的Email是mhgyj@21cn.com，看了本文后如果大家有什么想法可以亲自跟他联系哦！



和美树本晴彦大师的合影

2005年5月7日，口袋巧克力参加了在浦东国际会议中心举行的"中国动漫游戏产业发展高层论坛"。这是会后他和偶像美树本晴彦大师的合影，梦寐以求的时刻。当时整个人僵硬中……



▲为专辑式攻略单行本——《塞尔达传说 帽子里的小人国》画的插图。是2004年一段很长时间的赶稿期结束后的惬意作品，这张图也是体现出了我当时休闲的心情。





▲口袋巧克力为《游戏机实用技术》2003年10月A绘制的两用招贴图，形象是《FF X－2》女主角尤娜的Q版。相信老读者应该很熟悉了。事后他将其做成了桌面，放在自己的个人主页上。

◀《游戏机实用技术》总第122－123期合刊的封底人物。这幅是口袋巧克力个人做的特别版。



▲这是口袋巧克力正在创作的漫画《1区212》中的女主角茗夕。尝试用一种新的着色方法来表现正午艳阳下的俏皮女孩。



▲这是最近的一幅作品，当时想的就是搞一张猛一点东西发泄一下，没别的。

口袋巧克力主要创作履历

★1999～2000年 ◆在金虹艺术制作有限公司创作了以个人现实生活为蓝本的系列漫画《口袋人手札》以及《金虹云游记》，连载于《漫画原子弹2000》。同时期参于长短篇漫画《漫画本科生》、《孤星传》、《危机》、《决战》、《斩魔传》、《争龙》和《鹿鼎记》的制作。

★2001年 ◆参与万智源电脑软件公司PC-RPG单机游戏《烽火英雄传》的美术开发，担任PC-SLG单机游戏《剑与心》的主美。

★2002年 ◆参与目标软件有限公司PC-ARPG单机游戏《秦殇》的美术开发。
◆参与ALCOO公司的动画短篇《奇迹》的制作。

★2003年 ◆担任易昔信息技术有限公司PC-MMORPG《拯救》的主美。
◆参与漫唐堂文化传播有限公司的CG教程类书籍《CG城的精灵——精灵闯天下》以及《现代动漫插画技法实用篇》的编写。
◆担任简体中文版心理励志书籍《交出巧克力，没人会受伤》插图绘制。开始担任电视游戏资讯杂志《游戏机实用技术》以及《掌机王SP》、《游戏・人》等游戏杂志的封面画师。
◆担任学生读物《少年读者》封面画师。

★2004年 ◆创作全彩都市爱情漫画《蝴蝶飞飞》(全4册)。

★2005年 ◆原创漫画《1区212》创作中。
◆个人画集筹备中。

关于口袋巧克力的小访谈

Q=主持人 A=口袋巧克力

Q：你是什么时候开始学绘画的？有多久历史了？

A：我可以说是从小喜欢画画吧，自日本漫画热潮涌入中国开始自学漫画，到现在为止也有十几年了。早期都是自己在家边琢磨边画，向漫画杂志投过不少稿子几乎都没有结果。直到98年我只身一人离开家乡开始寻梦的路，第一站是深圳。我去了当时中国惟一的漫画公司——金虹，认识了很多志同道合的朋友。并且在那里创作出了自己的处女作——《口袋人手札》。

Q：对你的画风产生过影响的画家有哪些？或者说你最崇拜的画家是哪几位？

A：最喜欢的插画家、漫画家：美树本晴彦、太田庆文、桂正和、鸟山明。

Q：是什么样的契机让你和游戏厂商、游戏媒体开始合作的呢？

A：进入金虹两年后，中国漫画进入了一个低谷，我经过了激烈的思想斗争后从漫画业转向PC游戏业。在深圳万智源软件，认识了各位都很熟悉的朋友——大懒。我也是从那个时候开始正式接触CG的。互相之间的竞争和合作使得我和大懒的画技进步得很快，之后我们也成了不可多得的好友。

不久网络游戏开始冲击PC单机游戏市场，我从单机游戏软件研发公司的美术人员转变为网络游戏研发公司的原画总监。这段时间里我去过很多城市和公司。最后在上海，我发觉自己最喜欢还是单纯的画画，于是毅然辞去游戏公司高薪的职位，依旧置身到相对艰苦的动漫行业来，希望能够凭着自己在游戏界这几年的磨练，为国内相对低靡的动漫行业添一份生机！

2003年，在大懒的介绍以及《游戏机实用技术》众编的赏识下开始为《游戏机实用技术》以及《游戏・人》、《掌机王SP》等热门刊物绘制封面和插图，备感荣幸。

Q：作为一名画家，在与游戏制作公司、游戏媒体合作时与平时创作漫画有多少区别？我们的读者中也有不少对绘画感兴趣的，甚至会有人希望成为游戏的美工、设计师。对于这样的朋友，有没有什么好的建议？

A：插画和漫画最大的区别在于前者重"画"，也就是绘画这一块的知识；后者重"漫"，是指对故事、分镜的掌控能力。一般来讲刚开始学漫画的朋友开始都会临摹一些自己喜欢的作者的作品，慢慢地确立自己的画风和方向。如果发现自己是一个内心中有很多故事想要表达的画者，那么不妨尝试将自己的目标定为一个漫画家；如果是兴趣在于将一张作品精美地表现出来的画者，更适合当一名插画家；如果你有很多绘画上的创意，那么说不定会是一名很好的美术设计师。确定好了自己的方向后就脚踏实地地走下去，坚持不懈肯定会有成功的一天！

Q：多谢你接受我们的访谈，祝你的事业更上一层楼，为我们带来更精彩的作品！

A：呵呵，一起努力吧！



▲2004年和朋友合作的都市爱情全彩漫画《蝴蝶飞飞》第一册的封面。当时想表达的是女孩回眸一笑的美丽瞬间。

斑斓之书 幻想世界的旅行者

——科幻大师凡尔纳逝世100周年纪念

文 天之业云

这次的开篇与以往不同，因为我们将从一个小故事说起——

小岛的港口边生活着一个对未知世界充满着好奇的少年(怎么看都像是《格兰蒂亚》的开篇)，他和弟弟一天到晚在港口的码头上厮混，吸引着他们的是那些扬着漂亮的白帆的远洋帆船。这些在港口边忙忙碌碌的远洋帆船无疑有着巨大的吸引力，即使对生活在港口的人也一样，而且特别是对于一个生活在对探索世界抱有巨大热情的时代，且本身又是处在一个对未知世界充满好奇年龄段的少年来说，远航的帆船往往是一种拥有巨大冒险意味的符号，代表着神秘的、广袤的、未知的世界。对这两个孩子来说阳光下远航的帆船以及帆船上的各项操作——起锚、号角、扬帆……均构成一幅令人心醉神迷的图景，无疑也成了他们无休止的交谈内容：这艘漂亮的三桅帆船是从什么地方开来的？这艘双桅横帆船又要开往什么地方？从船上卸下的货物给他们带来了海岛的芬芳，而这些如此遥远和神秘的海岛无疑使他们产生各种幻想。他们对于那些能够有机会在远洋帆船上充当少年见习水手的同龄少年无比羡慕！这些少年见习水手获得一份雇佣合同，便能登上海船，到充满奇迹的异国去冒险！最后，他俩终于跟几位小水手搭上关系，并向他们了解到一些船上生活的情况，我们不难想象出在这些小家伙之间所进行的秘密交谈。

一天，一个少年见习水手告诉这位少年一艘远洋船正准备启航开往印度，在这位少年心中顿时激起了阵阵涟漪。啊！印度，充满着神奇色彩、东方情调以及壮丽景色的印度，这展开的风帆，犹如巨鸟的翅膀，即将把你带向远方，这也许会成为一次壮丽冒险的开篇或者说是一次充满着诗意的旅途。于是在这位年仅11岁、敢于蔑视困难的少年的头脑中，一项方案很快就形成了。让别人接受自己为少年见习水手，这显然不是一件容易的事，他心里明白，他的家人肯定不会同意这项计划。因此他很快就找到了一位在这艘帆船上充当见习水手的少年，这孩子在即将启航的这艘帆船上有一份少年见习水手的雇佣合同。答应他说，只要给他一笔数目不大的钱，他就可以让出这份聘约，于是满脑子冒险的少年把自己微薄的积蓄全收集起来，与小水手进行协商。很快他们就在价钱方面达成了协议。这项方案接下来是这样实施的。小家伙在清晨6点钟便悄然离家，穿过渐渐苏醒的小岛，直接来小港的水道，跟在那儿等他的两位少年见习水手一起找到了一只小船。



一切都行动进行得都挺顺利。他们趁准备启航的忙乱之际，将其中一位少年见习水手替换下来，这一切并没有被人发现。家里人在醒来后自然而然发现小家伙不见了，起初母亲以为她儿子很可能一时心血来潮，到外头玩去了，后来，她逐个询问这个小淘气的弟妹，他们都说不晓得他到什么地方去了，她这才大吃一惊。时间一小时一小时地过去，母亲越来越感到担心，到了中午12点半，依然不见儿子的影子。她只能央求住在隔邻的上校骑马去通知孩子的父亲。其他邻居赶紧四处打听，善良的女猪肉商说在教堂广场看见过小淘气，根据这条线索，很快地又了解到更重要的情况：正在小酒馆里喝酒的一位船员证实，他看见了他跟两位少年见习水手乘坐小舢板，上了科拉利亚号远洋船，他还说，这艘船要开往印度。



故事的结尾有点令人扫兴，少年心中华丽的冒险最终没有顺利地展开，因为他的父亲赶上了一艘快船，赶在前面到了这艘远洋航船要停靠的一站，小淘气挨了狠狠一顿揍，并写下保证书保证永远不再做出如此惊世骇俗的举动来。

或许你在很多日式RPG游戏中见过这样类似的开头，但我们这次故事的主角却是一位真实的人物，他不是别人，正是现在被誉为科幻小说之父的儒勒·凡尔纳小时候的故事。

儒勒·凡尔纳是公认的科幻小说大师，也是这一文学题材的开创者，所以被誉为“科学幻想小说的鼻祖”。如今的科幻题材小说、电影、游戏可以说或多或少地继承了他的衣钵。而且今年也是他逝世的100周年纪念，作为游戏和科幻的双重爱好者，天之业云非常希望有这样的一个机会好好纪念一下这位伟大的文学巨奖和科学普及者，因为作为大都牵涉到奇幻、科幻题材的游戏来说，凡尔纳和它们之间有着很深的渊源。另外，就像我们一开始看见的故事那样，凡尔纳的人生本身就非常有趣，甚至他这个孩童阶段的小故事，已经以不同的形式出现在了许多RPG游戏的开篇剧情中，所以他的故事读来可能也是一件很有意思的事。

不过对于凡尔纳这样一位极其有名的人，他的传记有着好几个不同的版本，奇闻轶事也不少，所以其人生经历上的一些重要事件有着各种不同的说法，有必要在作者介绍中选择比较权威的资料，所以笔者在接下来的作者生平中将主要参考凡尔纳的孙子——让·儒勒·凡尔纳所著的凡尔纳个人传记《凡尔纳传》，它对大多数凡尔纳迷来说都是一本相当不错的书，从中可以了解到这位著名作家在其耀眼光芒之后作为一个普通人的人生，而且因为限于篇幅，笔者的这篇专题只能以很简略的方式告诉大家凡尔纳的人生故事，所以对于想进一步了解这位作家的朋友，这本书应该是不错的选择，天之业云就在这里向大家推荐一把了。

书写梦想的人

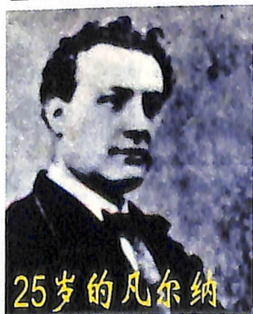
在法语中，“凡尔纳”（Verne）这个家族姓氏的意思为“梢木”，它源于Vernium——一个古老的克尔特语单词，从这点上可以考证他们的远祖是克尔特人——一个首先到达大西洋沿岸的雅利安人种的高卢人。一个定居博约莱斯地区的克尔特家族取名为凡尔纳，可能是因为这个家族生活在受梢木庇护的河岸之故，而且有理由这样认为，保留了这个克尔特名字的人，应该是属于定居在罗马人征服的土地上的居民。



▲凡尔纳出生地南特。

儒勒·凡尔纳的父亲皮埃尔·加布里埃尔·凡尔纳是一名律师，年轻时在巴黎攻读法律，曾经在巴黎做过一段时间的律师，后经由其担任海军军需官的叔父亚历山大·凡尔纳的推荐，来到法国西部的海港南特，担任该城的诉讼代理人，同时他也是一名热烈而敏感的基督徒。皮埃尔·加布里埃尔·凡尔纳在1826年来到南特之后，热恋上了当地一位美丽的姑娘，据说这位名叫索菲的姑娘有着婀娜苗条的身段和娇嫩温柔的脸蛋。他们于1827年2月19日在南特成婚，并于1828年2月8日得到了他们的第一个男孩，取名为儒勒·加布里埃尔·凡尔纳简称儒勒·凡尔纳。

儒勒·凡尔纳可以说是诞生于法律世家，他的父亲皮埃尔是普罗万法庭一位代理推事的儿子，而他的曾祖父则是审理间接税案件的最高法院的公证人，皮埃尔本人也作过律师宣誓，并很快地成为南特的诉讼代理人，在南特非常诚实地履行自己的职责。同时，他的父母都是虔诚的基督徒。虽然宣扬世俗和肉体惩罚的基督教宗教信仰和律师职业让人感觉他的父亲是个严肃而循规蹈矩的人，但我们从儒勒·凡尔纳自己同其父亲的书信往来之中可以了解到，皮埃尔·凡尔纳实际上是一位和蔼可亲的长者，严肃只是表面上的，正是因为这一点，当他的儿子以后在事业和信仰上对他所期望的道路完全背道而驰的时候，他最后还是冷静地接受了他儿子的所有选择。而儒勒·凡尔纳的母亲索菲跟她的丈夫一样笃信教理，她性情温柔，而且更为随和，是一位非常富有想象力的女性，在日常生活中经常为全家带来强烈想象力的火花，我们有理由认为儒勒·凡尔纳在想象力上的天赋来自于他的母亲。出生于法律与宗教世家对儒勒·凡尔纳年轻时代的生活道路有着重要的影响。在整个青年时代，儒勒·凡尔纳理所当然地接受了他父亲的宗教情感。他在罗马式的、使徒般的正统教义的熏陶下长大，当然，我们现在都知道儒勒·凡尔纳后来在信仰上完全背离了这条道路。



小时候的儒勒·凡尔纳对大海有着异乎寻常的好奇，在本文的开篇中我们可以了解到这一点，而且，这份对于大海的爱他一直保持终生，并在他的所有小说中均得到体现。可以说自孩提时代起，海洋就支配了凡尔纳的想象和他的小说。不过也许是小时候第一次冒险尝试的挫败，使得少年的凡尔纳只能选择在自己的幻想中航行，成年后迫于生活压力和巨大的工作强度使得他也只能选择在幻想世界中寻求这种安慰，虽然，他一直很羡慕自己的弟弟保罗成为了一名水手有机会扬帆过海。一直到后来他自己的生活有了少许着落，名声小具规模的时候，他才有机会在现实中实现了他自己的这个梦想——他购买了一艘渔船并将其取名为圣米歇尔一号，把它当作自己的日常交通工具，在1870年，他居然在船上安装一门大炮，用以警戒索姆海湾！儒勒·凡尔纳对海洋的挚爱，曾在《海底两万里》中借着尼摩船长的口吻这样说出来：

▲凡尔纳曾经居住过的地方。

“海洋便是一切。它的呼吸纯洁而健康。在海洋上，人们决不会感到孤寂，因为无论在哪一方面，他都能感受到生命的活动。海洋不属于专制君主，在海面上，人们仍然会制定不公正的法律，会互相残杀，会像在地面一样进行恐怖的战争，但是在海洋三十英尺以下，他们不能称王称霸，他们的影响受到了限制，他们的力量全部消失。啊！先生！要住，就住海底吧。在那里，我独来独往，无拘无束。在那里我是完全自由的。”

18岁时，他依遵父嘱，去巴黎攻读法律，因为出身律师世家的父亲非常希望他能够子承父业，为将来当公证人做准备并继承自己的律师事务所。但来到巴黎的儒勒·凡尔纳却发现自己对法律毫无兴趣，并逐渐迷上了文学和戏剧。在巴黎的学习期间，在他姑父夏托布尔的帮助下，他得以接触到巴黎的文学和艺术的文化圈，因为夏托布尔是一名画家，有机会接触这类上流文化圈，他帮忙凡尔纳打开了若米尼、马里亚尼和巴雷尔太太的沙龙，这些都是文学界著名人士的夫人在自己家里举行的一种小规模的聚会，以作为文学艺术思想的交流。这对一位一心只想借司法职业以献身文学的年轻的法律学生来说，无疑是一种意外的收获。此后他经常出入这些文学沙龙，这些文学沙龙对儒勒·凡尔纳的文学道路影响很大，特别是德·巴雷尔太太的沙龙，使得他认识了当时法国文坛如日中天的文学大师——大仲马。



德·巴雷尔太太是儒勒·凡尔纳母亲索菲的朋友，与亚历山大·仲马的女儿和太太交往甚密，在她安排的一次文学沙龙聚会中，儒勒·凡尔纳的一次相会在他的一生中产生了决定性的影响，那就是与阿尔彭蒂尼相会。阿尔彭蒂尼是个醉心手相术的骑士，大仲马对这门学问挺感兴趣。在这位手相术士的引荐下，大仲马热情好客，很快地便接纳了这位外省青年，并十分赞赏他敏捷的口才。就这样，他成了仲马的熟客！在给他父母的信中，他受宠若惊地写道：

“与文学直接接触，预感到不断徘徊于拉辛与莎士比亚、斯克里布与克莱尔维尔之间的文学今后的形态，这的确是一件极其新鲜、极其美好的高兴事儿。对当今时代和未来的体裁，实有深入研究之必要。倒霉的是，可怕的政治给优美的诗篇蒙上了一层庸俗的外衣。只要法兰西仍存在一位能使心灵颤抖的诗人，那就让部长、议长、议会统统见鬼去吧；历史已经证明，政治属于短暂的偶然现象。我要跟歌德一道思考、吟诵：使我们幸福的东西没有一样不属幻想。”

他确实是对文学和艺术深深地着迷了，在他顺利地通过法律结业考试之后（不得不提一句，凡尔纳是那种不用花多少力气就能轻松获得好成绩的天才，通过一项法律考试而获得学位对他而言并不是一件非常困难的事，虽然他在自己年纪大了之后还在一直埋怨自己在年青时候没有好好用功，虚度了许多光阴），他对自己的父亲说，决定投身戏剧活动。

一开始儒勒·凡尔纳对于戏剧相当着迷，在1849年获得法学士学位之后，他仍然待在巴黎，寻找一切机会想在文学领域内立足。虽然很多传闻上说，因为他选择了自己的发展道路令其父亲



有些少许不快，所以被停止了生活来源的供应，但实际上并非如此，这位刚毕业的大学生仍然每个月从家里得到125法郎的经济支持，虽然这些钱让儒勒·凡尔纳的生活仍然非常拮据，但作为一个刚刚毕业的大学生来说，没有自己去谋生，仍然依靠自己家里的供给来支撑自己寻找梦想的生活，本身就说明这个家庭对于孩子自己选择的道路比较宽松，其实也说明皮埃尔·凡尔纳对儒勒·凡尔纳选择的默许，让他得以留在巴黎碰碰运气，并非像许多谣言一样他明确地反对儒勒·凡尔纳的选择。在一开始，这位年轻作家相信自己具有戏剧爱好，因此，他首先踏上的正是这条路。1847年，他写了一部五幕诗体悲剧《亚历山大六世》。这个剧本用草体蝇头小字写在一个开本极小而又不大常见的本子上，手稿上注明的日期的确是1847年5月8日，签名的末尾带有一个螺旋形符号，表明这是一位年轻幼稚的作者的作品。1849年2月21日，大仲马在自1849年革命事件后关闭的民族歌剧院的观众大厅创办了历史剧院。他这位年轻朋友在他的包厢里观看了《火枪手的青年时代》的首场演出。大仲马对他的这位学生很感兴趣，他阅读了交给他的所有剧本，并把其中一个剧本留下了，虽然这个剧本不符合历史剧的要求，但他似乎觉得在严肃的历史剧中间夹插一些轻喜剧可以调剂剧场的气氛。于是借大仲马的一番好意，儒勒·凡尔纳的作品《折断的麦秆》于1850年6月12日在历史剧院上演并受到热烈的欢迎。这位年轻的剧作家后来在大仲马的提携下又尝试了许多喜剧、悲剧、轻歌剧的创作，但我们必须承认儒勒·凡尔纳作为一名剧作者的成就是微乎其微的，他所有的作品一般都是作为正剧中间插播的搞笑小品，而且他只是以戏剧爱好者的身分进行剧本创作的，而这种形式的创作，他丝毫得不到报酬，大仲马曾经体谅过他的苦处，为他在自己的历史剧院安排了一个管理工作，但谁知这位戏剧爱好者对自己的爱好十分忠诚，以管理工作将会分散自己在文学创作上的精力为由推掉了这份工作（当然，后来儒勒·凡尔纳陷入窘境的时候接受了大仲马所介绍的另一家剧院的管理工作，这是后话）。所以，可以想象，这位年轻的作者当时的生活相当的艰苦，他的大致生活开支我们可以从他与他父亲之间的一份书信中略知一二：

我每月只得到125法郎，而不是150法郎，我亲爱的爸爸，只剩点点余额购买奢侈品，比方注射器！房租35法郎，伙食至少65法郎，加起来就是100法郎，还有25法郎用来买木柴、付照明费和寄信，我刚买了一双鞋，还要补衣服，买纸，等等，等等。起初，我要请人代抄《火药商》……

然而，这却是一个不应该被低估的时期。这个时期，这位年轻作家一直处于窘困之中，从而使他接触到人生的各种严酷现实。一个真正好作家是应该比别人多尝试一些痛苦的，这样他的作品才不会流于浅薄，应该说，在戏剧上的努力和生活窘困上的体验都为他以后作品的成功做了很好的铺垫。

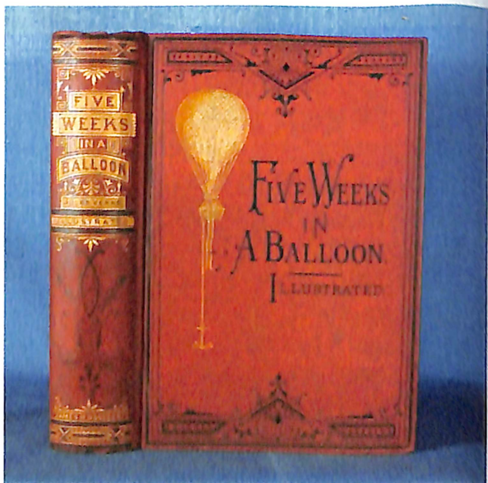
非常幸运的是，他的弓上装了两根弦。虽然他在戏剧方面的尝试遭受挫折，但他在另一文学体裁上所作的努力也许更有希望。他还有两根支柱：大仲马和皮特尔·谢瓦利埃。皮特尔·谢瓦利埃是《家庭博览》杂志的主办者，儒勒·凡尔纳很快便争取到了他的友谊。此外，皮特尔·谢瓦利埃在南特还有些亲戚关系，因此对这位年轻人并不陌生。他热情地接收了这位年轻人，认为他可以成为享有一定信誉的这份杂志的有益的撰稿人。

在皮特尔·谢瓦利埃的帮助下，正当《折断的麦秆》所取得的微不足道的成功渐渐淡薄的时候，他有了机会一边起草《吉里迪尼与吉迪尼里》和《才脱龙潭又入虎穴》，一边撰写《南美洲之历史研究，墨西哥海军的首批舰队》，并将之作为他在小说创作方面的初次尝试，是名副其实的“试笔之作”。1851年，皮特尔·谢瓦利埃把这篇文章发表在他的杂志上。虽然这几篇“试笔之作”在笔法上略显幼稚，但我们已经从中可以发现一些处于萌芽状态的题材。几年之后，这些题材在儒勒·凡尔纳后来的作品中得到了充分的发挥。在这些作品中，我们已经感觉到作者对资料的重视，对火山现象、暴风雨和暴风雪的描写所具有的魅力，活泼生动的对话、巧妙的布局艺术以及便于直接接触的那种简单明了的风格。然而，只是在过了几年之后，这些素质才得以肯定，并被一位独具慧眼的出版商所觉察。这位出版商本人也是个有才华的作家，因而他能够发现这些素质。但在另一方面，从题材上来说，这几篇小说还只是应该归于惊险小说，中间再夹杂一些儒勒·凡尔纳本人非常喜欢的地理知识，而凡尔纳后期小说的特点——科学和冒险并不鲜明。儒勒·凡尔纳也是在这一时期对科学产生了浓厚的兴趣，并开始逐渐将其融入到自己的作品中，因此才会有其后来的成名作《气球上的五星期》的诞生。儒勒·凡尔纳的这种转变，与他朋友圈子中加入了许多冒险家和科学工作者有关，他们激发了儒勒·凡尔纳埋藏以久的冒险之心，来自父系法律血统的客观公正使得他与科学题材相当投缘，而来自母系血统中的想象力天赋又让他能在自己的幻想世界中自由翱翔。在他的这些新朋友中，有一个人对着儒勒·凡尔纳今后的创作道路有着深刻的影响，他的名字叫——雅克·阿拉戈。

阿拉戈是个上了年纪的探险家，而且他的一个弟弟是天文学家和物理学家。雅克·阿拉戈性情古怪，性格热情，经常摇摇笔杆子，对于儒勒·凡尔纳这样一个对于文学和冒险都相当热衷的青年来说实在富有吸引力。这是一位相当有意思的人，比如在创办了他的“阿拉戈航海家协会”后曾经盲目地或者说简直狂热地将他信任的一批淘金者带到萨克拉门托的加利福尼亚砂金矿去淘金！其实我们也不难在儒勒·凡尔纳后来的作品中察觉到这样一位人物犹如影子一般的存在。应该说，儒勒·凡尔纳争取到了这样一个人的友谊，而且在世界观上受其深刻影响。因而他的文章得以迸发出想象力的光芒，而且充满了存在于冒险家的记忆中忠实地记录下来的各种资料。

对于一个经常喜欢逛林荫大道现在仍旧如此的人，虽然已被带到离林荫道非常遥远的地方，但在跟这位伟大的旅行家的接触中，儒勒·凡尔纳又重新撩起孩提时代的幻想，得以回到存在于自己孩童时代幻想世界的那一片小树林中，他重新见到了靠泊在费多岛四周的大船，而那艘最终没有成功登上的科拉利亚号再一次扬起了风帆。通过阿拉戈娓娓动听的叙述，把他带向他先前无法去的那些遥远的海岛——阿拉戈，这是一部人格化的冒险史。

另外，更重要的是，阿拉戈还是一位物理学家的哥哥，一提到这个名字，十有八九会使儒勒·凡尔纳想起他的堂兄、数学家亨利·加塞的谈话。在阿拉戈家里，他经常遇到其他一些探险家、地理学家、外国人和科学家。他在这些新发现的源泉中大口地喝着，他的好奇心转向了地理学方面，而且渐渐地，这种好奇心益发强烈，从而使他对各门学科都发生了兴趣。他再也无法自制地给自己提出各种各样的问题，并培养了自己对其他更为广泛的问题的想象。他只有22岁，然而，在这个时期，似乎已开始发生基本的转折。这种转折把他引向更加雄心勃勃的计划；从此之后，他被命运打上了印记。但他依然还是个剧作者，他认为，文学手法无非是一种安排剧情纽结和展开剧情的手法。他即将本能地把他已经熟悉的戏剧手法转移到这个新的领域中。





接下来一部作品的成功终于改变了这位作家的人生，也使他摆脱了生活拮据的窘境，这部作品我们现在大家都知道，就是儒勒·凡尔纳作为一个科幻小说作家的成名作——《气球上的五星期》

1862年儒勒·凡尔纳来到雅各布街儒勒·赫泽尔的办公室，不好意思地把自己的《乘坐气球旅行》交给了这位出版商——或者说得更适当一些，就是这么一位重要人士。他为这篇手稿可谓费尽心力，以致在长子米歇尔降临于世期间也无暇照顾，而且，因为写作需要作者全身心的投入，需要无比专心和大量研究，所以在这篇文章的写作期间，家里的大小事务都落在了妻子奥诺里娜身上，导致她妻子不断抱怨他“整天躲在他的气球里”，她觉得这样做未免近乎不合情理。一天，她终于松了一口气，情不自禁地嚷道：“他终于放掉了他的气球！”在完成这篇手稿之后，儒勒把这部刚完成的作品交给大仲马过目，这位伟大的小说家非常兴奋，一个劲地鼓励这位作者在他开辟的道路上坚持下去：继探险小说之后，要创作科学小说！这样，在文学的调色板上必将增添一种新的色彩。大仲马竭诚尽力，让他跟小说家布雷哈特建立了联系，后来，布雷哈特又将他介绍给了儒勒·赫泽尔。

儒勒·赫泽尔是凡尔纳人生中继大仲马之后第二位影响他生命轨迹的人物，此人早年参加法国大革命，并协助路易·拿破仑·波拿巴成立共和国，在共和国成立之后功成身退，脱离政界回到他自己喜欢的出版工作上，按照我们中国人的观点看，他应该是一位类似汉朝留候张良的人物，这样一位人物自然在法国文坛举足轻重，不仅与巴尔扎克、乔治·桑、拉马丁等人交往甚密，而且他本人就是一位相当优秀的作家和社会评论家，同时还担任《国民报》的撰稿人。

首次晤谈并没有后人想象中那样别开生面。这次会面是在雅各街这位出版商的办公室里进行的，气氛颇为单调而乏味。然而，两位儒勒相互觉得满意，这是毋庸置疑的。他们在许多问题上具有一致的见解。当凡尔纳介绍他的创作提纲时，赫泽尔大吃一惊，意识到一位天才即将在他手中诞生。而且当时赫泽尔一直想实现他为青年人出版一份优秀杂志的雄心壮志，凡尔纳的这几页手稿正中他的下怀，对文学相当敏锐的出版商立即明白了这位年轻作者的创作意图。凡尔纳的作品在他的眼中既不显得虚浮漂缈，而且功底也非常扎实。当然作为行家里手，他必然要对这位无疑非常值得关怀的新秀提出一些批评和建议。这些批评和建议全被乐意地接受下来了。他们商定，待凡尔纳将原稿重新审阅一遍，他过半个月后再来一趟。半个月之后，儒勒·凡尔纳又来到了雅各布街，他在赫泽尔的卧房里受到接待。一份合同随之签订了，儒勒·凡尔纳答应每年向赫泽尔提供三卷作品，而赫泽尔则同意以每卷1925法郎的价格获得这些作品的全部所有权。

在儒勒·赫泽尔的帮助下，《气球上的五星期》于1863年以单行本方式出版，而这本小说现在则被认为是科学幻想小说的开山之作，而且这本小说完全是在公众歇斯底里的狂热期待中诞生的，这多亏了一位名叫纳达尔的漫画家的帮助。纳达尔是赫泽尔的朋友，是一位漫画家同时又是一位时髦的摄影师，他是个爱嚷嚷又好动的角色，对任何新鲜事儿都挺感兴趣，儒勒·凡尔纳通过赫泽尔认识了他。这位纳达尔对于《气球上的五星期》的贡献以现在的眼光来看，呵呵，是不折不扣的炒作行为，1963年左右，当埋头创作《乘坐气球旅行》的，儒勒·凡尔纳向纳达尔谈起过他正在酝酿的这部书稿时，爱嚷嚷的纳达尔立刻对他并不知道的解决办法的一个问题发生了兴趣，而且他的注意力很快被吸引到这个问题上来了。纳达尔交游甚广，很快便跟正在以土办法寻求同一个问题的答案的德·拉·朗德尔和蓬同·达梅古尔接触，接下来他成立一个空中航行研究学会，由儒勒·凡尔纳任该会督察员，由他的两位朋友任研究员。在他的四处筹划下，一只名为“巨人号”的大气球被没多久就被制造出来，而且这只气球将于《气球上的五星期》中记载的维多利亚号开始在非洲上空飞行的同一天升上高空。升空仪式时引起了极大轰动，据说，坐在它宽敞的吊篮上的有好些显赫人物，此外还装有粮食、武器……以及一位“黑奴”！不幸的是，巨人号的第三次航行大概在汉诺威岛结束了，因为纳达尔和他的夫人遇到了极大的危险。在此期间，《气球上的五星期》中的“维多利亚号”则继续成功地在非洲的上空飞行。毋庸置疑，公众被这两只气球——一只真实气球，一只想象气球的惊险旅行弄得喘不过气来，并热情地关注着“费尔久逊博士的探险活动。”



《气球上的五星期》在公众中的影响力是勿庸置疑的，它不仅在成年人中取得了巨大成就，而且成年人也为能让他们的孩子阅读这部作品而感到高兴，更进一步来说它成功宣告了一种新的文学品种——科学小说的诞生。

在《气球上的五星期》获得巨大成功之后，儒勒·凡尔纳开始进入稳定的创作时期，基本上以每年两本的速度推出他的作品，并且也开始进行各种科学题材的多方面探索，一部部传世名作在他手下诞生，稿酬标准和个人声望也与日俱增。1865年，他带领全家到位于索姆河的河口的克罗托瓦度假，海岸边无任何东西拦阻的巨浪狂涛在他脑海中留下了深刻的印象，让他觉得自己仿佛又回到了厮混在费多岛码头上的童年，1866年3月，急于恢复那种宁静的生活的作家，决定在这里安顿下来。

这种宁静的生活使他能随心所欲地进行工作，他的消遣是到港口去，跟渔民们结交。他很快地便能获得他们的一艘渔船，在整置该船时，他感到极为高兴。这只取名为圣米歇尔一号的小艇成为了他的最大乐趣。这艘船相当牢固，满可以承受远游的风险，因此很快便成了他的一种正常的交通工具。他绕过科唐坦和菲尼斯太尔，从海上到波尔多去找他的弟弟保尔，并要将他带回南特。他在波尔多呆了两天，回程实在太妙，“正值秋分时节，一阵风扑来，我差点被抛到海岸上，嘿，简直像一场风暴。”圣米歇尔一号虽是条渔船，但也许正因为这个缘故，能稳当地作海上航行，而且看来不算太小，因为1870年他竟能在船上安装一门大炮，用以警戒索姆海湾！

之后的道路对凡尔纳来说，是以创作为中心的，他起居在自己的工作室中，用自己的头脑做着周游世界的旅行，虽然幻想世界中他经历风浪无数，但他的工作室却让人觉得异常宁静和肃穆，因为作者需要在这里寻求孤独与寂静。晚年的儒勒·凡尔纳饱受糖尿病之苦，而且他不得不因此节制饮食，这让他觉得痛苦无比，1905年3月24日清晨8点钟，这位伟大的作家终因糖尿病急性发作而与世长辞，而他的一部部优秀的科幻小说被作为珍贵的人类文化遗产留给了我们。1905年3月28日大出殡，全世界纷纷电唁，悼念这位伟大的科幻作家。



▲凡尔纳墓。


▲1969 在荷兰发行的凡尔纳纪念币。


▲1972年在奥尔良发行的凡尔纳纪念币。


▲1978 在南特发行的凡尔纳纪念币。


▲1982 年在巴黎发行的凡尔纳纪念币。


▲1999 年在奥尔良发行的凡尔纳纪念币。

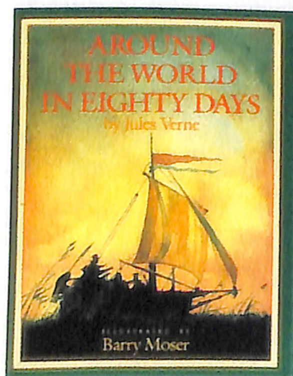
凡尔纳的科幻世界

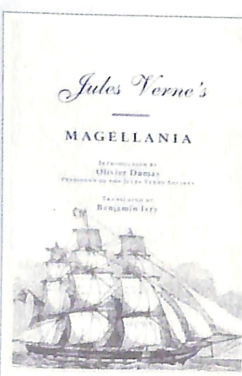
儒勒·凡尔纳是一位有着惊人想象力的天才，尽管他喜欢旅游，但他的作品中大多数地理、自然环境的描写都来自于他在抽象的科学资料基础上进行的想象，他有一种特殊的能力，这种能力使他通过想象能置身于他要展开人物的地点，甚至一些小的细节都能在他丰富的想像中变得清晰可见，所以竟有探险家曾认为他的《哈特拉斯船长历险记》是一部“最出色的航海日志”。而他在《气球上的五星期》中关于尼罗河源头的精确描述也让一些学者迷惑不解，因为当这部小说发表的时候，欧洲的学者们才刚完成对这个地区的考察。作为了解这位科幻大师个性上的一个细节，在他与亲友之间书信往来的时候，他往往将现实世界和自己的虚幻世界混淆在一起，他经常刚才和一位亲友说自己正在刚果密林之中探险，继而又对另一位说他自己刚才在印度土王的宫殿里饮酒，但这些其实都是他笔下的主人公的经历而已。这种继承自母亲想象力上的天赋和继承自从事法律业父亲的严谨使得他笔下的科幻世界既神奇无比，对任何人都有着巨大的吸引力，又非常的严谨，严谨得让人以为这些都是对真正发生过事的记叙而并非源自作者头脑幻想的小说。可以说，凡尔纳在他的一部又一部的作品中向我们展现了他神奇无比的幻想世界，让我们在阅读的时候可以畅游其间。

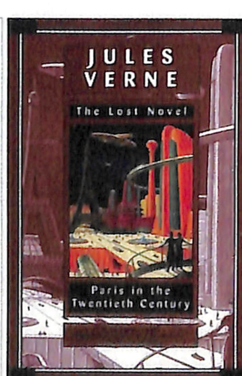
除了遗传自母亲的想象力天赋之外，凡尔纳的作品受了一位美国诗人的很大影响，这位美国诗人就是爱伦·坡。儒勒·凡尔纳曾经在1864年4月号的《家庭博览》上发表了《论爱伦·坡》一文，从中我们可以看到他个人对于这位美国诗人的看法，他强调“这位美国小说家的极高声望”，读者可能非常熟悉他的名字但不大了解他的作品，尽管他的作品在想象文学史上占有一个重要的位置。他认为爱伦·坡创造了一种只有他一个人熟悉的独特的体裁，可以被称之为荒诞派的创立人。另外，由于他的这篇文章的写作日期跟他创作《哈特拉斯船长历险记》和《地心游记》的日期非常接近，而且两者之间有着相似的文风，这让我们有理由相信，儒勒·凡尔纳在其创作生涯的早期受了这位美国诗人不小的影响。

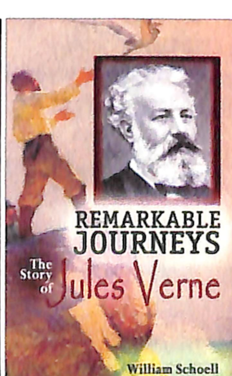
但儒勒·凡尔纳的写作态度与立足观点与爱伦·坡有着明显的不同，在日后的作品中，这种独特的个性越来越鲜明地突出起来。爱伦·坡的小说现在被归于荒诞小说，它在小说相当的离奇古怪、令人震惊，而且以至今仍不为人所知的方式引起兴趣，虽然它充满了观察和合乎最高逻辑的推断，但在科学性和合理性上却不甚考究，甚至运用大量超自然的力量——他的故事往往是由一系列“奇迹般”的事件组成的。虽然他偶尔也借助物理法则，但总是夹杂最离奇的幻想去加以运用。在爱伦·坡的作品中值得赞赏的是，情景的新颖、对不大为人所知的事实的探讨、对人类病态能力的观察、对自己题材的选择、他作品中的主人公常常具有的古怪的个性、他们的病态的、容易激动的气质、他们通过古怪的感叹进行思想表达的方式等等。然而，在这种种怪诞之中，以夹杂某种能抓住轻信的读者的真实性。所以，不妨这样看，爱伦·坡的小说本身重点不在幻想，尽管他的想象力相当优秀，他只是借这些想象和离奇的情节表达他冷眼旁观现实世界所获得的不满，他甚至像许多自以为是的天才那样，觉得自己超脱于自然法则之外，虽然没有能力去改变自然，但至少可以冷眼旁观。他从不接受天意的干预，并主张用物理法则来解释一切，必要时，他甚至自己虚构出这样的一些法则来，在他的身上，我们感觉得到使他不断地静观超自然的那种信仰。如果我能这样表达的话，他所创造的是冷冰冰的虚幻，而这种冷冰冰的虚幻，本质上是披着幻想外衣的批判现实主义作品。应该说这些主要是美国纯粹的实用主义和工业化的社会造成的影响，其次才是他本人素质的缺点，他作为一个美国人、一个讲究实际的人去创作、思考这样的幻想题材，终将把创作的中心从幻想世界投射到现实世界之中。

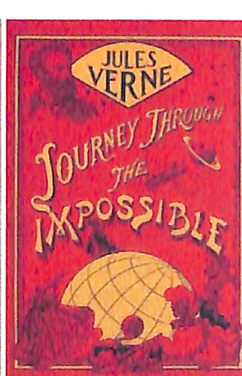
而儒勒·凡尔纳则与其有着明显的不同，其根源在于凡尔纳本身是一个陶醉于幻想世界的人，而并非是如爱伦·坡一样的现实主义者，他醉心于让自己沉浸其中的幻想世界跃然纸上，让自己结伴在虚拟世界冒险的朋友甚至他自己在虚拟世界中的投射栩栩如生；他一本正经地在自己的小说中叙述自己的想象，而并非借喻它们来批

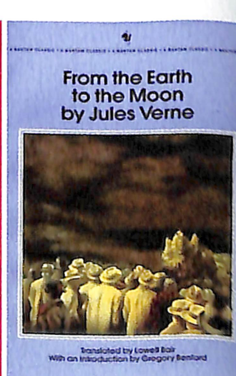


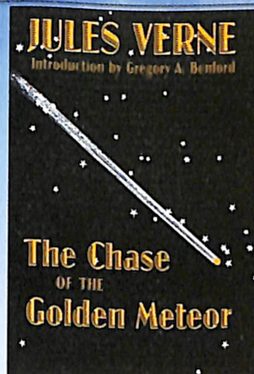


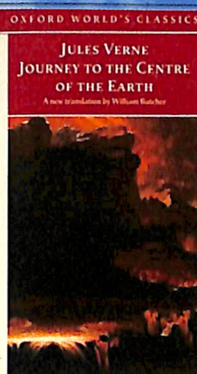


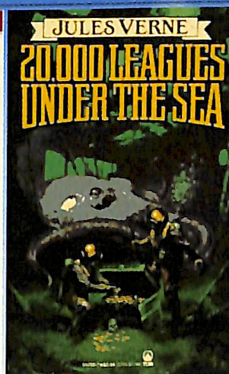










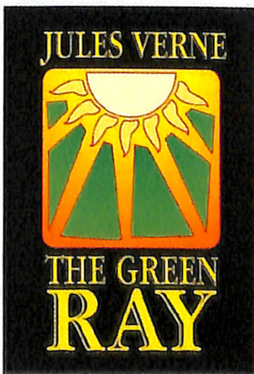


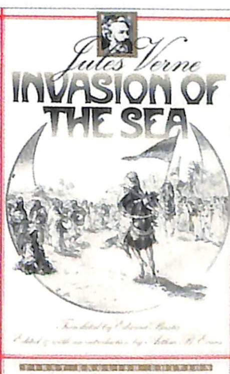
判现实；他的主人公大都健康向上，而不似爱伦·坡的主人公那样有着古怪的性情；他的故事虽然包含某些神秘的东西，但这些神秘的东西总是得到阐明的，他所描绘的世界不是影子的世界，而是活人的世界，几乎没有一处显著的例外。然而，在那位美国作家与这位法国作家之间的接近关系确实是存在的。我们觉察得出，这位法国作家极力想避免让他的前辈牵着鼻子走。有不少章节带有相类似的诗意灵感的痕迹，但他更为关心的是准确性，因而力图去证实起初只不过是幻想的东西，他总是喜欢借助对物理法则的应用，使他在一个仅仅有时显得奇异，但终归有可能存在的世界中去展开他的故事情节，将虚拟世界现实化这才是儒勒·凡尔纳与他的那位先辈最大的不同。

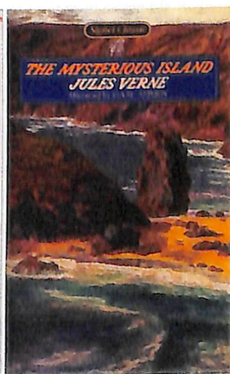
大多数人提起凡尔纳时候不会遗漏的一点是他的预见性，这一点往往被渲染的极富有神秘色彩。而在凡尔纳的所有小说中，最具有预见性，但读过的人最少的一部小说是《一个美国记者的一天》，在这篇小说中间我们发现了许多后来得以实现的发明。这篇幻想故事是儒勒·凡尔纳在其晚年与他的长子米歇尔·凡尔纳合作并由米歇尔执笔撰写的，1889年用英文发表在《论坛》杂志上。它让我们在时间上向前跃进了1000年，使我们领略到2889年的文明社会的概貌。其中有些预言平庸无奇，有些预言别出心裁，也有些预言如今已经惊人地变成了现实。

在这篇小说中，在交通上短距离使用时速600千米的飘行车，远距离使用时速1000千米的无轨气垫车，这种列车可以飘洋过海，但没充气管那么舒适，这种充气管能以每小时1500千米的速度将我们从美洲运到欧洲；由于电话和“传真器”极为普及，报纸是有声的，购买者可到沿街设置的报亭去听他所需的期号；“映像传真器”也相当普及，就跟我们今天已经使用的电视屏幕一般，但还没达到我们的电话那样普遍；冬眠和电波催眠术都在实践中应用了；跟电子计算机相仿的电计算器可作最复杂的运算；新闻界的权力至高无上，通过各种民意测验，可决定战争与和平的大事，还可决定归法院裁判的人的命运，因为在审判前就可对他们进行判决；映在云层中的广告使“地球使者公司”获得必要的资金，该公司的经理弗朗西斯·贝内特伊然是一位国家元首；中国因为人口问题实行节制生育；英国被美利坚合众国所兼并，根据合乎情理的循环，成了美国的一个殖民地，英国本身只满足于占有直布罗陀；太阳能贮电器和转换器能使四季气温平衡和使两极的冰雪融化；活动式的人行道、用管道进行食品分配以及通过电的振动使空气发光。所有的这些和如今的现实世界有着惊人的相似，简直无法想象它著于100多年前，只是这些大都在100年中被实现而不是1000年。这确实相当神奇，但笔者却不倾向于那些神秘主义的解释，神秘主义者总是寻找一切难以解释的问题或者现象将之神秘化，然后再滑向唯心主义的解释。我想，一直以严谨的科学性来要求自己的作品的凡尔纳绝对不会喜欢他的作品被这样诠释，而这种天才般预见性正是作者多年来立足于科学性和严谨性，再加上天才般的想象力的结果。

儒勒·凡尔纳的作品犹如火山爆发似地在民众中激起激烈的反响，他所处的历史阶段也是一个重要的原因。在凡尔纳年轻的时候，大航海的热潮刚刚退去，第一次工业革命正在轰轰烈烈的展开，人类已经踏足世界上的每一个角落，对于整个世界的地理认识已经初具规模，人们对于先进科学技术的追求也呈现出一种歇斯底里的疯狂。但是在普通民众之中，对于科学的认识尚显不足，与之前封建社会遗留下来的愚昧迷信并驾齐驱，科技的进步呼唤一种让广大民众可以正确认识和运用科学的方式，儒勒·凡尔纳小说的出现可以说是顺应了这种需要，而且这也是儒勒·赫泽尔创办《教育与娱乐》杂志，并大力栽培儒勒·凡尔纳的初衷。我们知道，科技和文化之间，总是相互推动的，科技的发展总是希望能出现相适应的文化扩大自己的影响，使自己更加广泛化和深刻化，而文化的发展可以反作用于科技并推动其向前发展，科学和文化之间总是希望能够达到相互适应，而凡尔纳的小说，那种激情向上的活力，那种严谨对待科学技术的态度，不正是蓬勃向上的第一次工业革命在文化领域的体现吗？所以我们当然可以把凡尔纳的小说看作那个时代的文化特质。

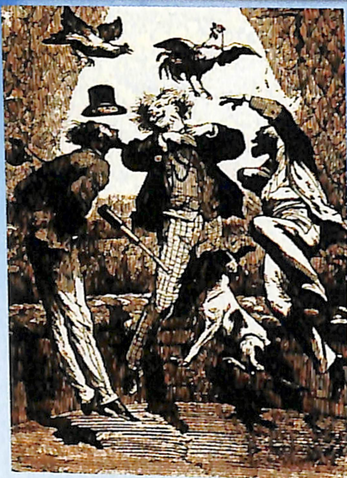


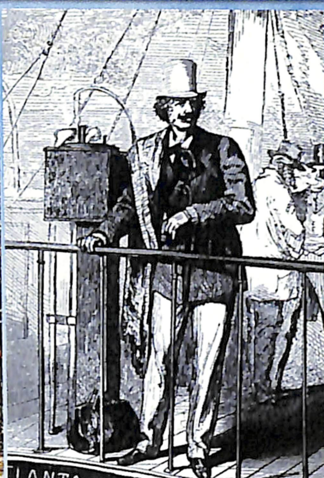


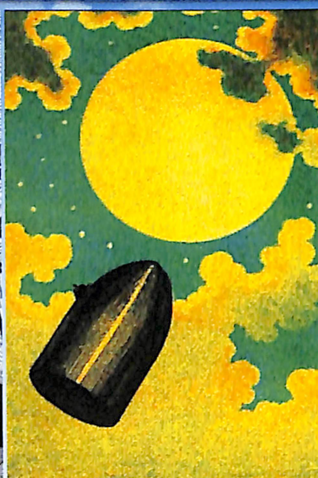


儒勒·凡尔纳的作品形象夸张地反映了19世纪“机器时代”人们征服自然，改造世界的意志和幻想，他学识渊博，又勤奋无比，每天清晨5点钟起都可以在国立图书馆里看见他的身影，因为那里的丰富藏书使他感到振奋，他可以在那里学习到任何他所需要的科学知识，这一点，这种类似苦修士般的劳动无论在他当法学生、剧作者、巴黎歌剧院书记，还是后来当了证券交易所的代理人和作家都从未间断过。他学识渊博，他的作品高产且涉猎各种科学领域，以致人们不相信为其一己之力所就，纷纷传说他有一个“写作公司”，公司里有不少作者和科学家，而他只不过是占有别人的劳动成果罢了。听了这个传闻，有个记者特地前去采访。凡尔纳知道他的来意后，便微笑着把他领进了工作室，指着一排排柜子对他说：“我公司的全部工作人员都在这些柜子里，请你参观一下吧！”柜子里分门别类地放满了科技资料卡片。同许多年轻时用激情写作的作家一样，年迈后激情退去的凡尔纳则陷入了对于科学的反思，比如对于科学和文化之间出现不协调的思考，对于人类滥用科学技术正在摧毁自己建立的文明的忧虑，作品开始呈现一种悲观的基调。后期作品《永生的亚当》、《约拿唐号遇难者》和《巴萨克考察队的奇异历险》中，有一种看破红尘的悲观色彩，似乎跟贯穿在作家全部作品中的乐观主义形成鲜明对照。凡尔纳的灵感曲线就是他的生活曲线的位移，这是一种正常的现象：青春的热情几乎没考虑到什么障碍，但随着岁月给我们的雄心壮志带来种种失望，这些障碍也就不断地出现在我们的面前。他从一名科技发展热情的歌颂者转变成对于科学技术盲目发展担心忧虑的思考者，或许大多数喜欢他乐观基调的读者并不喜欢他的这种转变，所以他的作品喜欢的人不多，但笔者反而觉得，这些思考增加了他作品中深刻的成分。

当然，凡尔纳的小说也有明显的缺点，比如人物性格单调，除了少数几个外他塑造的角色几乎都是一模一样的，他似乎塑造不出更重要的人物，人物都是脸谱化的简单的好人坏人，没有什么心理活动。从其作品人物性别单一化上还可看出他对女人的偏见，隐隐流露出深受其苦的心态。此外凡尔纳的作品中充满了明显的社会倾向，是一个爱国者（法国人最好）、民族解放主义者（支持被压迫民族斗争），在某种程度上是一个无政府主义者（从某些作品中表现出无秩序者，比如《海底两万里》的尼摩船长），最后还是一个







银河帝国主义者（有缔造宇宙帝国的欲望）。

不过在这里，笔者忍不住要为他开脱几句，凡尔纳不是那种以一两部作品传世的文学家，他为我们留下的是104部优秀的科幻小说，这样的数量和这样的创作速度，重复是难以避免的，而且他出身于剧作家，戏剧的特点大家应该知道，就是鲜明得符号化的人物性格，这与强调细腻挖掘人物内心冲突的小说题材是有着明显的差异的，我们可以看出，心理描写始终是凡尔纳小说中的弱项，但所有人都不是超人，在这方面有所投入在另一方面必然无暇顾及，而且，他一开始瞄准的读者群体就是青少年，所以对于这类人而言，重要的是启蒙和科普，所以小说的基本目的在于描写人类与大自然的冲突，而情感描写特别是爱情描写是可以退而求其次的。

至于对待女性的态度，我们有必要简述一下他的情感经历。少年时的儒勒·凡尔纳曾经痴狂地迷恋大他一岁的表姐卡罗利娜，据说卡罗利娜非常美貌，而且也非常懂得如何运用自己的美貌在伙伴中竖立自己的威信，她对她这位疯疯癫癫，感情充沛的表弟有点不以为然。两个人逐渐长大，到了适婚年龄时，卡罗利娜变得越来越俊俏，她的所有表兄弟和别的许多人都纷纷向她求爱。她开始漫不经心地逐个品评她的求爱者，或许她认为，年纪尚轻的儒勒不是一个严肃的对象，所以当然最后并没有选择他，这件事在儒勒心中留下了不小的一道伤痕，在今后的很多年中，他情绪阴郁、少言寡语，并对女性持敬而远之的态度。在来到巴黎攻读法学之后，在母亲索菲的催促下曾经有过几次和女性交往的机会，但都因为他仍然忘不了卡罗利娜的原因没有成功。卡罗利娜拒绝了他以诚挚的心呈献给她的爱情，这使他确实感到失望。这种失望无疑给他留下深刻的印痕，虽然说他并没对她心存怨恨，但他从中得出一些只能对他的心理产生影响的结论。他对女性情感的价值产生了怀疑，将她们的这些情感贬低到不恰当的程度，他铭记这次教训，并将其推而广之，认为女人是狡诈的，根本不值得钟爱。这就是为什么儒勒·凡尔纳为何在他的作品中尽量避免塑造女性角色的原因，一方面，感情受过伤的人总是极力向别人掩饰自己的伤口，另一方面，这种偏见确实也是存在的，人总有七情六欲，在对待感情这个问题上我们不能要求任何人完美。在1956年，因为身边朋友纷纷结婚而对自己终身大事也开始犯愁的儒勒·凡尔纳在亚眠遇见年轻的寡妇奥诺里娜·德·维亚纳。奥诺里娜据说长得和卡罗利娜相当相象，但却是个已经拥有两个女儿的寡妇，在1957年两人结婚。虽然我们从记载中可以了解到奥诺里娜相当的贤惠，而且也深爱着儒勒·凡尔纳，但很显然，她并没有改变他对于女性的偏见，这不能不说是这位作家身上比较遗憾的一笔。

因为凡尔纳的作品有着很强科普和反对愚昧的教化意义，所以很早就走入中国。1900年，福建女诗人薛绍徽在她的丈夫、旅法学人陈寿彭的帮助下，最先将凡尔纳的科幻小说《八十天环游地球》译成中文，该书出版之后，非常受读者欢迎，译本接连再版数次。在此影响下，凡尔纳的科幻小说陆续被译成中文。

1902年，卢藉东、红溪生译了他的《海底旅行》，同年，梁启超又译了《十五小豪杰》，1903年鲁迅译了他的《月界旅行》、《地心游记》，包天笑译了《铁世界》、无名氏译了《空中旅行记》，1904年包天笑译了他的《秘密使者》……直至"五四"前，儒勒·凡尔纳的作品译成中文的不下十五六种。

"五四"之后，凡尔纳小说的翻译情况，逐渐冷寂。新中国成立后，20世纪50年代后半期，凡尔纳的科幻小说又开始为翻译界所关注，《格兰特船长的儿女》、《海底两万里》、《地心游记》、《八十天环游地球》等翻译著作在中国读者面前重新显示了科幻小说长久的生命力。上世纪80年代之后，凡尔纳的作品再次引起人们的关注，中国青年出版社首先重版了以前出版的凡尔纳小说，接着组织翻译界人士继续翻译和出版了《凡尔纳选集》。与此同时，各地出版社相继出版了凡尔纳的科幻小说，其翻译质量和出版数量均超过本世纪的前80年，一时形成了"凡尔纳热"。

最后笔者要说，凡尔纳是一位相当高产的作家，而且大多数作品相当优秀，其中以其代表作三部曲《格兰特船长的儿女》、《海底两万里》和《神秘岛》最为有名，每一部他的作品都可以做深入的分析和讨论，但这样做对于笔者这样一篇纪念文章来说是很不现实的，篇幅的限制只能让天之业云泛泛而谈，好在凡尔纳非常有名，关于他每篇名著都有着不少深入的研究，如果你是一个凡尔纳迷，我想这些资料应该不难搞到。

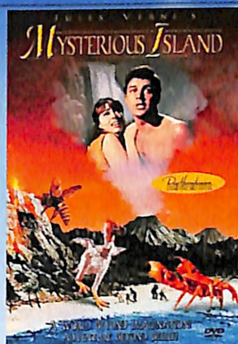
现代媒体中的凡尔纳小说

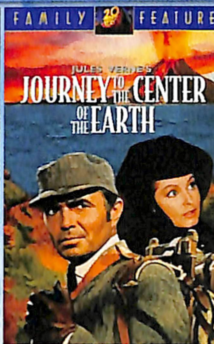
作为科幻小说这一文学题材的创立者，与之一脉相承的科幻题材电影游戏都可以说与凡尔纳有着或多或少的亲缘关系。当然，如果这么谈我们这篇文章很快就要被挤爆了（天之业云突然听到背后冒出一个充满怨恨的声音在嘟囔——"字数"）。但好在如果仅仅把注意力集中在以凡尔纳小说为素材的电影和游戏上，这样可以讨论的范围仍然是相当大的。

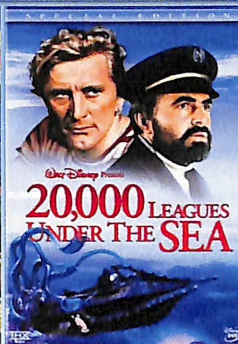
凡尔纳的小说，电影化得相当早，事实上历史上的第一部科幻电影就是以凡尔纳的小说为题材，并获得巨大的欢迎，从而牢固地奠定了科幻片这一全新的片种的根基。1902年，正处于破产边缘的乔治·梅里爱从儒勒·凡尔纳和赫·乔·威尔斯那里获取灵感，并把他们的小说《从地球到月球》和《月球上的第一批人》改编成了一部让电影艺术免于夭折的"令人疯狂"的电影。虽然以今天的眼光看这部电影，内容可以说是极其荒诞：一群穿着星相家服装的天文学家决定到月球上旅行，他们来到一个样子复杂而奇怪机器的工厂，这时一个美丽超群的女海员搬来一发炮弹，让这群天文学家坐进去后，装入炮筒，向天空发射出去，降落到月球里一处火山口的平原上，天文探险者们从炮弹里出来，领略奇妙的月亮风光。他们受到美丽的女郎代表星星之神的欢迎。金星神、火星神、土星神在窗子旁边出现了，天文探险家躺在地上做起梦来。月球上的夜晚太寒冷了，他们被冷风吹醒，钻到洞窟里去避寒。在洞窟里，他们发现了巨大的蘑菇、月亮神和巨大贝壳和许多稀奇古怪的东西，有的探险家被怪物抓住了，他们互相救助，惊慌地逃出洞穴，坐进

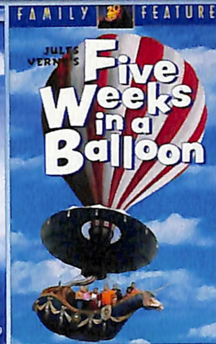
炮弹，飞离月亮，乘降落伞回到地球，随后经过一段海底旅行后，在一个奇特的塑像揭幕典礼中结束。这部电影以充满幻想色彩的服装和蒙太奇技术成功运用让那个时代的巴黎市民如痴如醉。《月球旅行记》预示了今后科幻电影的一些基本要素：凡尔纳、威尔斯与梅里爱分别代表了“科学知识”、“社会想象”与“视觉魔术”。之后，梅里爱又拍摄了《太空旅行记》。因为这部电影获得的巨大成功，从此，飞向月球、漫游太空成了电影奇幻之旅的主要线路。

到了上世纪50年代，凡尔纳的作品又有三部被改编成电影，分别是1954年的《海底两万里》、1956年的《八十天环游地球》和1959年的《地心游记》，剧情都在原著的基础上有所变动，但总体来看，均与小说存在一定的差距。20世纪60年代遇到了电影行业巨大膨胀的时期，虽然这个时期的科幻片夹杂着恐怖、色情、暴力，垃圾片大量横行。不过，大量科幻作家的著名作品被首次或再次搬上银幕，取得的成绩远高于同期的其他影片。其中也有凡尔纳的作品《神秘岛》、《世界的主人》（改编自《征服者罗比》）。这几部改编自凡尔纳的作品与威尔斯的《时间机器》、《月球上的第一批人》，布雷德伯里的《华氏451》、《文身人》，阿西莫夫的《奇异潜航》一起不仅叫好叫座，而且还带动了整个科幻电影事业的飞速进步，从而造就了从上世纪60年代末开始的一个科幻电影的黄金时代，几部具有划时代意义的伟大科幻





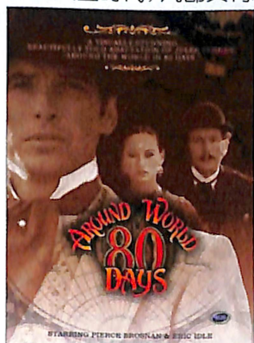


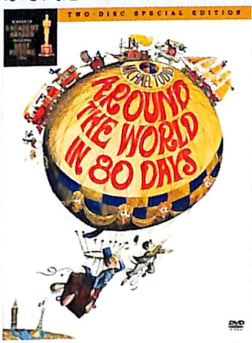


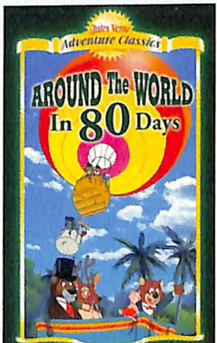
影片均是这个时期的产物。

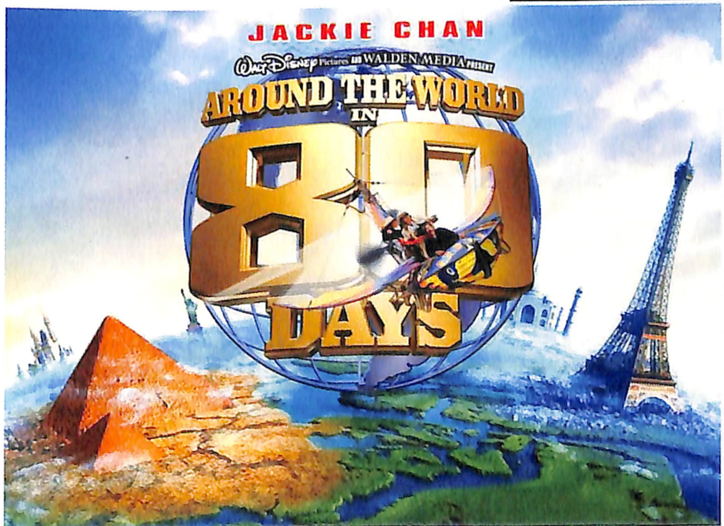
最近一部改编自凡尔纳原著的电影可能大家都比较熟悉，那就是成龙的《环游世界八十天》，不过内容做了大量的删改，电影的主角变成了发明家霍利斯·福格的中国仆人能文能武的帕斯巴德（成龙饰）而并非原来那个一本正经又喜欢打赌的绅士斐利亚·福克先生。不过笔者本身并不喜欢这部电影，因为他对于原著改动过于随意了，我想，对于该片主要想要面对的欧美市场，那些在凡尔纳的幻想中成长的人绝对不会喜欢对他们心中的名著肆意篡改，事实上该片的票房也确实如此，甚至被评为年度最烂电影和成龙的失败之作。

今年是凡尔纳逝世100周年，许多庆祝活动将在全世界陆续展开，其中，对于科幻电影迷来说，下面一个专题活动可能会让他们感兴趣。因为今年11月10日到20日，亚眠国际电影节的主题将是《从小说到电影》，将回顾根据凡尔纳小说改编的电影。相比较这样全面的回顾，笔者在这里再多言改编自凡尔纳作品的电影未免显得太不专业，所以在这里向科幻电影迷推荐一把，到时候不要错过。









至于在游戏方面，倒是可说的内容不多，我们知道，游戏中真正的名作往往是原创题材作品。完全参照自原著的作品，动漫也好，电影也好，小说也好大都是属于附属作品的二三流之作。所以很多游戏和凡尔纳之间的联系是精神上的，有时候可能会有相似的世界设定和情节设定，但对人物设定或故事内容进行抽换，这其实是游戏的惯用手法，因为完全再现19世纪的冒险对于游戏的主要消费年龄层20岁左右的用户来说，未免有些老土，替换一些东西后旧貌改新颜可能会更有吸引力，比如之前Sammy改编自黑泽民经典电影《七武士》的一款游戏就是用的这种手法，即将推出《魔野仙踪 OZ》也是一样。在这种范围下，凡尔纳作品相关游戏可选择的范围就大了一些，其中，最有名的非PC上的图像冒险游戏“《神秘岛》(MYST)系列”莫属。

“《神秘岛》系列”是最受欢迎的图像冒险游戏，自1994年发行以来，系列销售成绩已经过了500万，而且是长卖型，可以平均保持每年售出100万套，这是迄今为止任何其他一个电脑游戏所无法企及的高峰。这样一款没有商业流行和暴力因素的游戏，销量可以远远超过《QUAKE》、《DOOM》、《星际争霸》(Starcraft)等优秀游戏是相当令人难以置信的，其实笔者认为，这正说明游戏还有很多隐藏客户群未被开发。“《神秘岛》系列”由法国育碧公司的小组Elixir Studios制作，遭遇危险后的幸存者在奇异的世界中进行解谜和探索是本系列一贯的主题。这在一定程度上参考了儒勒·凡尔纳的原作《神秘岛》，原作的故事说的是一群在气球上遭遇危险的遇难者，他们中有工程师、记者、水手、黑人和孩子，他们分别代表了人类的各个阶层，这些人好不容易才到达一个荒岛，依靠自己的聪明才智从岛上获得所需的生活来源并生存了下来，游戏所参考的是孤岛生存这部分内容。

另外，有些以蒸汽时代为冒险背景的游戏，也与凡尔纳的作品有着千丝万缕的联系，这一点笔者曾经在以前的拙作《蒸汽时代的浪漫》中谈到过一些。当时的一个重要观点就是这些游戏往往会与发明、机械、未知世界的探索，而这些，其实也是凡尔纳本人非常热衷的题材。在这些蒸汽背景的游戏中，要数《暗黑编年史》和《格兰蒂亚》的凡尔纳味道比较浓，特别是《格兰蒂亚》，本文一开头就提到《格兰蒂亚》的开篇和凡尔纳小时候的故事有很多相象之处，或者可以这样说，杰斯汀最后终于有了机会远航去冒险，可以说是实现了凡尔纳小时候未竞的理想，当航船扬起风帆，在晨曦下相伴着海鸥乘风破浪的时候，是何等的意气风发啊！

最后，笔者要提两个直接取材于凡尔纳小说的二流游戏，正如刚才说过，直接取材的游戏不一定受欢迎，这是游戏的消费层决定的，不过这

两个游戏和凡尔纳的作品关系比较大，略微提一下也可。一款是PC上Kheops工作室制作的《重返神秘岛》，改编自凡尔纳的《神秘岛》这并非是该工作室的第一款以凡尔纳小说为题材的游戏，前作由《海底两万里》改编的《鹦鹉螺号的秘密》曾经获得过百万以上的销售佳绩，才会有这样一款续作诞生，游戏也是类似《神秘岛》（MYST）一样的孤岛生存型，但在故事发展和背景设定上和凡尔纳的《神秘岛》有着更多的关联。另一款则是1995年Banpresto公司出品的RPG游戏《凡尔纳的世界》（ヴェルヌワールド），作品描述的是在2028年（似乎不太远），为了纪念凡尔纳诞辰200周年，在海上的孤岛上建立了一座凡尔纳的主题公园，这座公园由7个孤岛组成，每个孤岛都对应一部凡尔纳的著名小说，9名少男少女来到这座公园游玩，却遭遇到了岛上的机器人暴动，于是在这里展开冒险，游戏的进行方式可以说是和《王国之心》非常的相似。不过据说这款游戏发售的时候关心的人不多，但随后几年日本出现了全国范围的凡尔纳热，这款游戏才被人注意起来，很多人多次到中古屋去寻找这款作品，现在已经是奇货可居。



人类需要梦想



突然感觉结尾的这个小标题和某个电脑牌子的广告词很像。－_－b

在我身边的朋友中，很少有人不喜欢凡尔纳的，他之所以如此受欢迎，应该是这位作家以清晰的笔触再现了许多人内心的梦想，而梦想总是隐隐约约、残缺不齐的东西，要把它完整而真实地呈现出来，既需要天才般的想象力，又需要律师般严谨的态度，而凡尔纳正好两者都非常符合，所以他成了我们很多人梦想的代言人。我们喜欢他，因为我们所有人都喜欢超脱现实也喜欢不受拘束的，而严谨的逻辑和科学资料使得这一切又都如此的真实，让我们更加深陷其中。更何况，科学本身就有一种积极向上的味道，满足于喜好梦想又对未知世界充满好奇和巨大求知欲的青少年来说，也有着巨大的吸引力。

凡尔纳生逢人类社会生产力和人类文明大发展的时期，他的作品中洋溢着人类探索世界、征服自然的激情，以及自由、勇敢、冒险、友爱、理想、乐观等积极向上的人文精神；他笔下的主人公往往是人类中真正的佼佼者和开拓者，身上闪现着智慧与勇敢的光芒；他的作品感染一代又一代的读者，向他们展现科学和幻想那神奇的魅力，引导他们投入未知世界的探索和建设人类文明的科学研究之中，有着巨大的进步和教化意义。

人类需要梦想，梦想引导未来！

题外的话

之所以会有这样一段题外的话，是因为笔者看见了这样一种言论，那就是游戏文化是游戏本身的文化，而并非是游戏延伸的或者涉及的文化，所以像《游戏·人》这样的游戏文化杂志应该着眼于游戏本身，以游戏评论分析和游戏同人为主。一直想找机会和大家说说我对这种言论的看法，正好这次尚余一点点篇幅用来发表我的看法。

笔者认为，游戏作为一款科学和艺术的交叉学科，本身和人类文明中各门各科的科学学科和各式各类的文化有着千丝万缕的联系，一款优秀的游戏，必须有着精良的历史设定和文化设定、人物性格塑造、考究的符合逻辑和数学原理的游戏系统、良好的程序结构等等，而这些往往都是游戏所涉及的其他学科的内容。首先，不可能脱离这些谈游戏，其次，仅仅把注意力集中在游戏本身这只是一种浅层次的理解，这浪费了制作人良苦的用心，这是另一种形式的闭目塞听。虽然游戏有着释放激情，宣泄压力的作用，但游戏同样作为人类文化的结晶，它同样也是我们获取知识，感受文化氛围的工具。游戏的高度学科交叉性又让我们在游戏中有很多机会汲取养料，因为人总有把手头严肃的工作游戏化的冲动，所以各种各样原本是严肃工作现在都可以做成游戏，比如经营模拟、战略决策、角色塑造等等，我们在进行这些游戏的过程中实际上也在学习，虽然你可能并没有意识到自己在这样做。更何况，对于游戏所涉及知识的了解也能让我们更深入地理解这些游戏的内涵，国内游戏界的前辈所提出的“功夫在玩外”也正是这个道理。

已故数学家华罗庚曾经在他的科普文章中这样形容数学归纳法：数学归纳法是数学中广泛运用的一种方法，它就像贯穿在数学王国的一辆公共汽车，你可以在任一站下去，领略不同数学学科的魅力。那么我拿来这样形容有着高度文化交叉性的游戏：**游戏不可避免地涉及人类文明的方方面面，它就像一条贯穿人类文明国度的公共汽车，在任一站下去，展现在我们面前的都是一道靓丽的文化风景。**



雄边旧拾

月下回眸——

编写·整理 Carmilla

《恶魔城 月下夜想曲》游戏原声专辑评析

专辑基础资料

英文译名：《Dracula X Symphony of the Night Original Soundtrack》

中文惯称："恶魔城 月下夜想曲OST"

出品公司：Konami

发行公司：KING Record

发行日：1997年4月9日

编号：KICA-7760

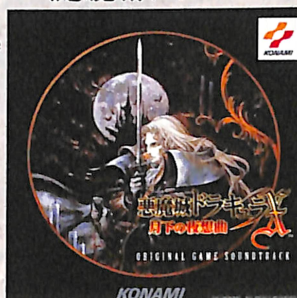
作曲：山根ミチル(除M03，M29，M34)

编曲·制作：山根ミチル(全曲)

曲目：

M01.変容NO.1
M02.プロローグ
M03.幻想の舞曲
M04.月下の夜想曲
M05.祈り
M06.ドラキュラ城
M07.黄金の舞曲
M08.大理石の廊下
M09.魔霧の塔
M10.夜曲
M11.木雕パルティータ
M12.圣灵の扉
M13.しもべたちの祭典
M14.终焉の地
M15.神々たちのレクイエム
M16.水晶のしずく
M17.焉道
M18.虹の墓地
M19.静寂
M20.失われた彩画
M21.パール舞踏曲
M22.咒いの圣域
M23.魔性の宴
M24.さまよえる魂
M25.悲境の贵公子
M26.深渊への扉
M27.天界への扉
M28.死の诗曲
M29.异形の血族
M30.変容NO.2
M31.终曲トッカータ
M32.黑の飨宴
M33.変容NO.3
M34.I AM THE WIND
总长度：68：15

《恶魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～オリジナル・ゲーム・サントラ》



▲CD封面。



▲CD封底。



▲CD盘面。

游戏概述

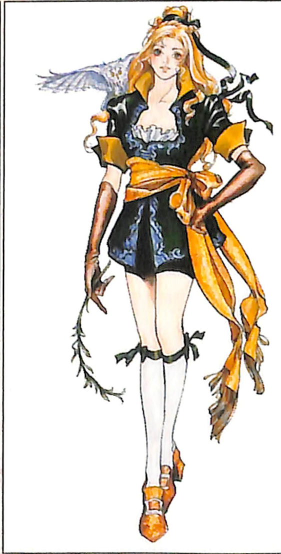
"《恶魔城》系列"("恶魔城ドラキュラ"，即美版"Castlevania")是Konami根据Bram Stoker写于1897年的小说《Dracula》改编制作的动作游戏。自1986年的第一部MSX游戏《恶魔城ドラキュラ》，到最新PS2的《Castlevania Lament of Innocence》(《恶魔城 无罪的叹息》)，该系列在不同机种上共发行二十余部作品，虽然每一代主角和历史背景并不完全一样，但却有着共同的主题："吸血鬼杀手"(Vampire Killer)。所谓的"吸血鬼杀手"是指罗马尼亚的传奇家族"贝尔蒙特"(Belmont)世世代代讨伐带给人类灾难的吸血鬼德拉古拉(Dracula)伯爵的故事。整个系列跨越近1000年的历史，游戏中最早的故事发生于公元1076年(见于《Castlevania Lament of Innocence》)，最晚的一部则发生于未来的公元2035年(见于《恶魔城 晓月圆舞曲》)。当然，并不是所有《恶魔城》游戏的主人公都出自"贝尔蒙



▲PCE版《恶魔城之血之轮回》中的Richter Belmont。



▲PS版《月下》中的Alucard。



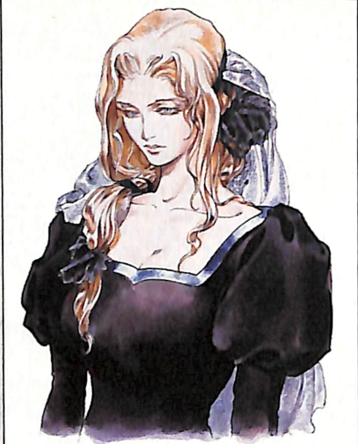
▲PS版《月下》中的Maria。



▲PS版《月下》中的Richter Belmont。



▲PS版《月下》中的Dracula。



▲Alucard的母亲Lisa。

特”家族，游戏的最终BOSS也并不全都是Dracula伯爵。《恶魔城 月下夜想曲》（《悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～》）就是系列中的第一个例外（除外传《悪魔城スペシャルクドラキュラくん》，即：小德拉古拉传奇）。

本篇的主题《恶魔城 月下夜想曲》于1997年首发在Sony PS主机上，后于1998年移植到SEGA Saturn，是“《恶魔城》系列”公认的巅峰之作，甚至有人认为，这部游戏是PS平台上发行至今最好的一部游戏。（也是笔者长期以来最喜欢的一款游戏）较前作不同的是，游戏的原始主人公并不再是以往手持圣鞭的贝尔蒙特家族成员，而是Dracula的儿子Alucard（注意“Alucard”的拼写：正好是“Dracula”这个单词的反序拼写）Alucard是Dracula伯爵和善良的人类女子Lisa的儿子，所以是一个拥有一半人类血统的半吸血鬼。本作是发行于1993年的NEC PC-Engine版《恶魔城 血之轮回》（《悪魔城ドラキュラX ～血の轮回～》）的续作。《恶魔城 血之轮回》讲述的是1792年，贝尔蒙特家族中最后一位，也是最富人气的一位主角（应该是所有贝尔蒙特家族中装扮最英俊的一个，也是招数最多的）里希特·贝尔蒙特（Richter Belmont）为救被Dracula掠去的女友以及其他三个同镇少女（其中一个是Maria，一个小姑娘，第一个救出的就是她，之后玩家可以选择操纵她进行游戏，后来的PS版和SS版《恶魔城 月下夜想曲》她也都做为主要角色出现过）而讨伐Dracula的故事，游戏的最终，邪恶的Dracula伯爵当然又一次随着恐怖城堡Castlevania（恶魔城城堡的名字，也是“《恶魔城》系列”美版名称）的摧毁而灭亡。

《恶魔城 月下夜想曲》的故事紧随《恶魔城 血之轮回》，讲述的是4年后（1796年）邪恶术士Shaft（在《恶魔城 血之轮回》中出现过）用妖术控制了里希特·贝尔蒙特（Richter Belmont）并再次唤醒沉睡不久的Dracula伯爵（常规为每封印100年，Dracula将会自动觉醒，这次只是4年），Alucard大义灭亲帮助人类击败自己父亲的故事。游戏不再是以往单纯的动作过关游戏，结合了RPG的因素，成为用完成度代替了关卡制的A·RPG游戏。由于Alucard并不是传统的“吸血鬼杀手”贝尔蒙特家族的成员，（不过，在1989年发行的Famicom的第三代《恶魔城》游戏《恶魔城传说》中，Alucard曾作为贝尔蒙特的帮手客串过）所以所使用的武器也并不是贝尔蒙特家族的家传宝物“圣鞭”（贝尔蒙特家族所使用圣鞭的名字就是“Vampire Killer”，即“吸血鬼杀手”），取而代之的是各式各样的剑、刀、盾、拳套以及其他一些具备魔法属性的投掷武器，同时随着游戏的进度，还可以使用若干格斗技，从而大幅度增强了游戏的可玩性及趣味性。

虽然《恶魔城 月下夜想曲》并不是第一部具有RPG因素的恶魔城游戏（第一款A·RPG《恶魔城》是1988年发行在FC上的该系列的第二代游戏《ドラキュラII》，通常也称“咒之封印”），但从这部游戏起，“《恶魔城》系列”的世界观发生了一定的变化。比如，系列中一贯的反面角色Dracula伯爵的形象不再是单纯的邪恶，而是通常结合着复杂怪异的性格，游戏的过程中，也较以往更重视深层次地分析Dracula伯爵变得堕落和邪恶的原因：吸血鬼Dracula伯爵之所以存在往往是因为人类的自私和欲望。与此同时，“《恶魔城》系列”也正式从动作（ACT）游戏转为动作角色扮演（ARPG）游戏。

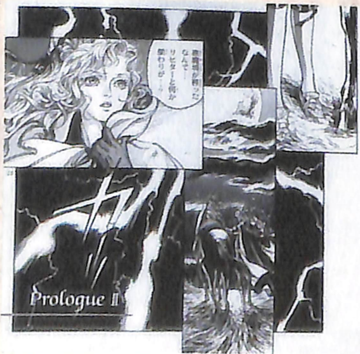
简单的介绍了《恶魔城 月下夜想曲》故事背景以及同系列的其他一些游戏，感觉说得有点乱，但愿大家能够看得懂。现在进入正题说说这个游戏的原声专辑。



▲FC版《恶魔城传说》中的Alucard，是不是和PS版相去甚远呢？

专辑简介

总的来说这张专辑整体上延续了恶魔城游戏历来古典兼Gothic的音乐风格，但所收录曲目的风格却不尽相同。全34曲主要由管弦乐、重摇滚乐、声乐构成，其中也不乏一些Jazz、电子乐、中世纪等风格曲目的出现。《恶魔城 月下夜想曲》游戏人物的设定兼原画小岛文美，游戏BGM的作曲者山根ミチル，主题曲的编写者村中りか，三个决定整部游戏外观视听艺术效果的人物全都是女性，所以，整部游戏的艺术风格整体感觉也非常女性化。这其中是存在着一定必然性的，至少笔者个人这么认为。因此，本张专辑的艺术风格兼曲谱的编写，同样会多多少少给人一种女性般细致的感觉。



由于是原声（Original Soundtrack），所以这张CD收录的曲目无论是旋律还是音质都和游戏中的音乐一模一样。PS版采用了CD-XA音源（除电吉他），这是目前笔者所见过最接近真实乐器的一种游戏音源，论模拟的真实度，甚至超过MIDI音源，可以达到与真实乐器演奏难辩真假的效果。由于绝大多数游戏的背景音乐和声效一般都是用不同机版的音源合成出的，很少有用真实乐器演奏的（**注一**），所以能模拟到和真实乐器如此相近的程度，是非常难得的。



▲1991年发行的《XEXEX》原声CD的封面。

注一：关于游戏音乐中真实乐器的演奏。

据笔者所知，第一部用真实乐器演奏作为背景音乐的游戏是1991年Konami制作的街机射击游戏（shooting game）《XEXEX》。当年，该游戏原声CD的封面印有意为：“这张CD改写了游戏音乐的历史！”的宣传标语。虽然口气有些过大，但是还是说明了乐器演奏在游戏音乐中的困难程度和重要性。后来，真实乐器在游戏音乐中运用得相对普遍一些，比如1999年Nintendo 64版《悪魔城ドラキュラ－默示录》的开篇音乐中就出现了一段约20秒的小提琴独奏。其实，真实乐器演奏转录入游戏中后，效果不一定好过音源，游戏音乐中相当一部分真实乐器的演奏也只是开发商为了宣传游戏极其原声CD而使用的一种手段而已。

作曲者简介

专辑的作曲者兼音乐制作人是原Konami矩形波俱乐部(**注二**)成员山根ミチル(Yamane Michiru)。山根ミチル从小学习钢琴，高中时开始学习作曲，之后在爱知县立艺术学校完成了作曲的硕士学位。并被学校要求留校任教。但由于她希望能够在将来的工作中继续作曲，于是拒绝了学校的邀请，后被当时少数几家需要作曲人才的游戏公司之一的Konami聘用。从此开始了游戏作曲(**注三**)生涯。从1992年起，山根ミチル的主要作品包括"《Twinbee》系列"(《兵蜂》)，"《幻想水浒传》系列"，以及"《恶魔城》系列"中的MD版《Vampire Killer》，GBA版《恶魔城 晓月圆舞曲》，PS2版《恶魔城之无罪的叹息》，PS版《恶魔城 月下夜想曲》等。山根ミチル也是通过对《恶魔城 月下夜想曲》这张专辑的成功演绎从此确立了自己在游戏音乐界中的地位。


▲专辑的作曲者山根ミチル。

注二：关于矩形波俱乐部

Konami矩形波俱乐部是Konami所属的游戏音乐制作团体，先后由一百余位作曲者、演奏者组成。Konami早期(1985～1998)所有游戏音乐的创作和制作都由该团体成员完成，所创优秀游戏乐曲数不胜数，作曲作品主要包括"《GRADIUS》系列"(200多曲)；"《沙罗曼蛇》系列"(200多曲)；"《Twinbee》系列"(数百曲)；"《Snatcher & Policenauts》系列"(100多曲)；"《幻想水浒传》系列"(数百曲)；"《Metal Gear》系列"(200多曲)；"《魂斗罗》系列"(200多曲)；"《恶魔城》系列"(500多曲)；"《心跳回忆》系列"(近3000曲)；"《Beatmania》系列"(数百曲)；"《Dance Dance Revolution》系列"(数百曲)；"《Parodius》系列"(数百曲)；以及其他数以百计的游戏原声音乐。Konami矩形波俱乐部汇聚了大量非常有才华的作曲者和编曲者，其中多人在游戏音乐界颇有名气。不过在Konami早期出版的的游戏音乐CD中，通常只会印有"作曲：Konami矩形波俱乐部"的字样，很少会提及具体作曲者的名字，所有想知道个别游戏中作曲者究竟是谁是比较困难的。笔者只收集到该俱乐部中十数人的作品资料和简介，这里就先不细说了。



注三：关于游戏作曲者

游戏作曲者是一个特殊且较难胜任的职业。往往一个游戏图像和程序制作完成后，作曲者需要通过游戏的画面和剧本，领悟游戏所表达的世界观，然后在有限的时间内(通常只有百余天的时间或更短)，根据种种不同因素创作出最符合游戏风格和氛围的音乐。为一部游戏创作出美妙且贴切的原声音乐，作曲者不但要有出色的作曲才能，还要掌握如何在局限的存储量的限制内，选择和最大程度发挥不同机体音源。比如，使用同一部音源系统，同一乐谱，不同的制作人制作出的效果却是不同的，如何将音源发挥到极限取决与制作人对音源系统的凌驾能力，很少有游戏能像《恶魔城 月下夜想曲》这样将音源发挥到如此完美的。

曲目详解

以下会较为详细地说明一下这张专辑中的各个曲目的特点，以及自己听后的一些感想，请各位品评。

01.变容NO.1

这首曲子的英文名称叫作《Metamorphosis No.1》意为"变化"或"变形"，是游戏开场CG，恶魔城第一次出现时使用的音乐。整个乐曲由弦乐和Synth合成的女声组成，很符合CG动画中略微恐怖的氛围，随着视角的由远及近最终展现了矗立于悬崖边上的恐怖城堡——恶魔城。虽然很喜欢，对这个曲却没有什么特殊的感觉，是一首很不错的专辑的开篇曲，也很像电影配乐，总之是比较有水准的一首曲子。

02.プロローグ

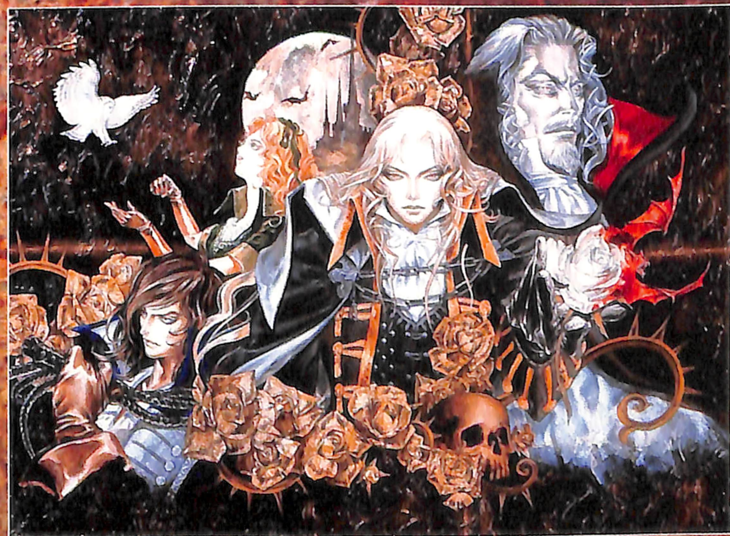
即英文的《Prologue》，意为序章，顾名思义是游戏"序章"所使用的背景音乐。由于《恶魔城 月下夜想曲》是《恶魔城 血之轮回》故事的延续，所以，这个所谓的"序章"实际上讲述的就是"血之轮回"的最终关，Richter Belmont击败Dracula伯爵的情节。不同于常规游戏"序章"(如果有的话)所使用的那种悠扬的叙事音乐，这是一首非常有节奏的Battle摇滚。个人感觉不错，虽然并不是笔者喜欢的那种音乐类型。另外，音乐在使用音源的同时，加入了电吉他，演奏者是おやじ样，后面的M13和M24中的生吉他演奏同样是他。

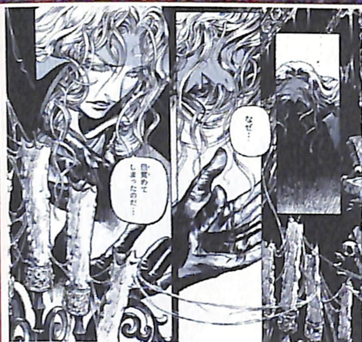
03.幻想の舞曲

名曲！首次出现于《恶魔城 血之轮回》，代表作曲团体为Konami矩形波俱乐部。音乐的原曲是笔者最喜欢的游戏音乐之一，旋律十分壮美。这里收录的是山根ミチル改编的管弦乐的版本，只用了原曲前半部的旋律。忠于原曲被使用的Richter Belmont与Dracula伯爵最终之战的原始场面，《恶魔城 月下夜想曲》"序章"中同样的场面使用了这首Arrange版本。非常好的管弦乐改编，虽然比起《恶魔城之血之轮回》中原始的管风琴版本略微不如，但却是其他所有Arrange版本(《幻想的舞曲》之后又被多部恶魔城游戏引用，并且一直作为与最终BOSS Dracula决斗时的音乐出现)中最好的一曲，这里强烈推荐。本曲的英文名为《Dance of Illusions》。

04.月下の夜想曲

即《Moonlight Nocturne》。不错的一首交响曲！是"序章"结束后，卷轴文字讲述Richter Belmont在击败Dracula伯爵的4年后神秘失踪——《恶魔城 月下夜想曲》整部游戏起因时所用的音乐。根据曲谱(这首《月下の夜想曲》是34首曲目中惟一一首在CD小册中附带曲谱的乐曲)可以看出，如同正





规的交响曲，本曲使用了双簧管，长笛，黑管，喇叭，小号，长号，大号，定音鼓，小提琴，大提琴，低音提琴等管弦乐器，不过所有的这些乐器都是用CD-XA模拟出来的。由于和真正的交响乐队演奏的效果几乎一样，所以很难相信这是用音源创作出来的音乐，从而也显示出山根ミチル高超的音乐制作才能。本曲是这张专辑中第一首令笔者感动的音乐。也不知道为什么感动，可能是因为高潮中的弦乐吧(应该是1st Violin)，就是觉得太好听了(后来知道这首音乐原来并不是真实乐器的演奏出来的，就更加感动了，以前一直以为是用管弦乐器演奏出的)。从音乐的标题《月下の夜想曲》也可看出这首音乐在整个游戏中的地位。也许，它代表了整个游戏的主题，但却无论如何代表不了这张专辑的风格，因为在这张专辑中同样出色的曲目实在太多了！同时，这也是“《恶魔城》系列”第一次用乐曲名作为游戏的幅标题，之后的《恶魔城 漆黑前奏曲》、《恶魔城 白夜协奏曲》、《恶魔城 晓月圆舞曲》等标题，都是受到了这部《恶魔城 月下夜想曲》以及这首《月下の夜想曲》的启发。

05. 祈り

歌曲的英文名为《Prayer》，很安静的一首女声吟唱。由于没有任何乐器，仅以Synthesizer模拟的女声伴唱，使这首歌曲的内容更加符合歌曲的名字“祈祷”，非常安详的旋律。歌曲被用在开始游戏档案的界面，是游戏中出现的第一首音乐，起到的作用非同一般。由于无论旋律还是女声都非常有感染力，往往会带给玩家对游戏很好的初始印象。估计很少有人会发现这首歌其实是有歌词的，并不只是纯声乐般的吟唱。如果非常仔细地听，会发现歌曲中的女声在反复吟唱“Key Largo”这句歌词。这两个词是希腊语，意为“愿你能够幸福极乐地升上天堂”，从而令这首祈祷曲变的更加名副其实，总的来说，非常不错的的一首祈祷之歌。另外，值得一提的是，这首歌中的主音女声是作曲者山根ミチル的妹妹山根カホリ(Yamane Kahori)。

06. ドラキュラ城

标题意为“吸血鬼德拉古拉之城”，即英文名《Dracula's Castle》。本曲是游戏正式开始后第一个场景恶魔城入口及前廊的背景音乐，是本专辑中最出色的乐曲之一。令人心情激动且极富感染力的一首音乐，尤其是对于玩过这个游戏的人，相信大家都还记得伴随着这首音乐，疾风般跑动的Alucard，被杀死后绝叫的战狼和化成烟雾的僵尸，以及背景中被风吹动的窗户等等一些微小的细节。总体来说，是非常能代表这个游戏的一首音乐，所以被用在正式游戏的最初始也是很有道理的。本曲是笔者听到的第一首类似风格的音乐，CD-XA音源、Rythme同电吉他演奏出管弦结合电子乐及摇滚的音乐风格，使本曲成为专辑中极有特色的一个闪光点。笔者觉得这也是作曲者山根ミチル最具自己特点的作曲风格之一。作曲和编曲都非常符合整部游戏的风格，既不失气势，也不失节奏。比如，音乐开始和结尾时飒飒的风声，以及与Alucard跑动速度相应的音乐节奏，都非常成功地营造了游戏的气氛。是所有玩家都会钟爱一曲。强烈推荐！非常帅的音乐。(^o^)另外，本曲的Rythme编曲是著名的“《寂静岭》系列”的作曲者山冈晃。

07. 黄金の舞曲

个人十分溺爱的一首交响曲。并不仅仅是交响曲的缘故，更多的是因为旋律。不知道为什么，笔者从小就很喜欢这种风格的旋律，只要是类似的旋律，一听马上就会很喜欢。比如像《交响组曲勇者斗恶龙III》中的《冒险の旅》还有《心跳回忆》中的《あのコとひとつ屋根の下》(“与她独处屋檐下”)，也不知道该怎么形容这种旋律，相信大家听了就会明白的。这首“黄金的舞曲”是游戏中第二个场面恶魔城中“冶金研究所”的音乐。和前面那首“月下夜想曲”一样，制作到了和真正交响曲演奏真假难辨的程度。整首音乐就像它的标题，华丽、端庄又很符合游戏场景的画面。1998年，曾出版过这张专辑的MIDI Arrange版本(《MIDI POWER Pro6 ～恶魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～》，编号：KICA-7928)，全部收录十曲(十曲分别为本专辑的中M21，M7，M16，M4，M29，M8，M13&M11，M6，M25，M24各曲的Arrange版)，也同样是一张非常优秀的专辑。其中《黄金の舞曲》的那个Arrange版本极其出色，非常有气势，也是笔者极爱欢的一首游戏乐Arrange。不过虽然编曲十分出色，但很可惜那张专辑也没有使用真正的管弦乐器演奏，而且使用的是SC-88版MIDI音源(说实话真有点浪费那么好的曲谱了)，所以论演出的效果反倒还不如这张专辑中的原曲了。真希望有一天能看到交响曲版的Arrange专辑，特别是这首《黄金の舞曲》，不过可能性应该不大。有兴趣的话，大家可以听听这首“黄金的舞曲”，应该还不错，英文名：《Dance of Gold》。(可能由于溺爱，这首音乐笔者一般是不推荐给别人^_^，呵呵)

08. 大理石の廊下

英文名为《Marble Gallery》，因为是游戏中“大理石走廊”的背景音乐，所以就被起了这样一个名字。典型的一首电子乐，节奏和旋律都很不错，特别是主奏的前后两段的那两个电钢琴般的电子音非常好听。在游戏中，“大理石走廊”是一个空间跨度比较大的一个场景，相当与恶魔城中的正厅，连接着“恶魔城前廊”，“恶魔城外墙”，“冶金研究所”，“地下水脉”以及其他一些后面要说到的场景。由于“大理石走廊”是游戏初期在这几个场景间穿梭的惟一途径，所以这首音乐在刚开始玩的时候被使用的频率非常高。可能出于这个原因，“大理石走廊”这个场景被使用了这首非常耐听的音乐，虽然笔者没有认认真真研究过，不过可以肯定的是，这首《大理石の廊下》获得了相当一部分玩家的高评价。笔者也不知道该怎么描述音乐的具体旋律，总体来说，很不错的电子乐，推荐。不过这并不是笔者个人在这张专辑中非常喜欢一首音乐，惟一印象比较深的是，在通往“恶魔城外墙”的那段路上，有一条比较长的径直的走廊，通常称为“怪眼长廊”，每当听到这首音乐，笔者就会想起长廊中背景远处的窗户外出现的那几个很大的晃来晃去的眼球……

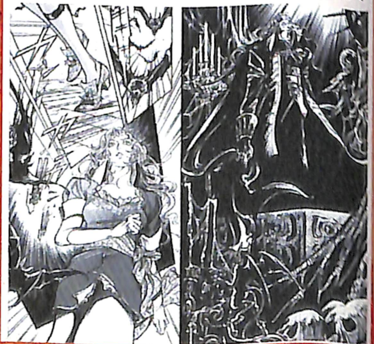
09. 魔雾の塔

这首“魔雾之塔”英文名为《Tower of Mist》，是上一首《大理石の廊下》的交响曲版，虽然曲调一样，但音乐的风格和表达的情感完全不同。本曲是场景“恶魔城外墙”的背景音乐。“恶魔城外墙”是整个城堡最右边一个范围很大的且似乎被诅咒过的塔形建筑物，这里通常会随机出现突如其来的恶劣天气，比如暴雨、迷雾等。从外墙的背景可以看到夜晚被云层掩盖半隐半现的满月的光茫下，恶魔城城外远处寂静的山岭以及深兰色平静的湖泊，虽显得十分宁静安详但又似乎隐藏了极大的危机，随时随刻都有可能一触即发的感觉。沉重悲壮的音乐极其成功的烘托了这部分游戏画面所表现的气氛。因为向来是偏爱交响及管弦的，所以笔者个人认为这是一首非常好的音乐，并且强过上面的电子乐版本。

10. 夜曲

作曲：山根ミチル
作词：大内正德
编曲：山根ミチル
歌：椎名へきる

习惯被称为“妖精之歌”，是SS版中的追加的插入歌曲，不见于PS版。当主角Alucard在收集到道具



"歌词卡"(Lyrics Card)，并用魔导器召唤出"妖精"(实际上更像一个小精灵，即fairy，有两对蜻蜓般的翅膀)，之后静止一会，"妖精"就会坐在Alucard的肩上开始唱这首《夜曲》。很美的旋律，歌词也不错，很能体现游戏中"妖精"那种孤独忧伤的心情，其大意如下：

女神享有永恒的快乐，获得人类无尽的赞美

笔者却只能通过这支夜曲唱出笔者心中长久以来的那种悲哀

没有了爱，生命也随之终止，如果这些真的无法避免

当爱消逝的那一瞬间，笔者宁愿忘记这一切

海用生命供奉抚育着贪婪的众神，直到整个世界再也听不见浪花的歌声

只留下无辜的狼，哀鸣着忍受寂寞的煎熬

梦将醒了，黎明也快出现了，不过在此之前

命运的罗盘已被指定了新的方向，一切都会重新开始……



▲游戏中的妖精。

翻译得不好，大家凑合看吧，不过笔者想大体表达了歌词的含义。"妖精"平时看起来很活泼，也经常和主角打趣撒娇，这首歌应该才反映出她真正的内心世界。顺便说一下，歌曲的演唱者就是以前在《Twinbee Paradise》广播剧(游戏"兵蜂"的广播剧)中为"Winbee"的驾驶者"Pastel"配音的椎名へきる。游戏中"妖精"平时的台词也是由她出演，她的声音还真的挺符合游戏中那个"妖精"的形象，不过和当时 "Winbee"那种富有活力、可爱正义的角色截然不同。另外，笔者当时一直觉的这首歌的音乐和这张专辑的M20《失われた彩画》旋律很像，不过后来知道是出自同一个作曲者，所以也没什么奇怪的了。这首《夜曲》虽是日文歌，不过同样也有英文名，叫《Nocturne》，也就是夜曲的意思。

11.木雕パルティータ

算是本张专辑中最专业的曲目之一，同时也是笔者非常钟爱的一首音乐，题目为"木雕变奏曲"，是游戏中"恶魔城图书馆"的背景音乐。虽然叫"木雕变奏曲"(英文名为《Wood Carving Partita》)，但实际上音乐本身和木雕没有什么关系，只是因为被用在了大体为木质结构的图书馆里，就起了这样的名字。不管怎样，本曲是极优秀的一首音乐，相当完美的营造了图书馆那种高贵典雅的氛围。主旋律是用拨弦古钢琴(通常也称做羽健琴，Harpsichord)演奏出的，相当典型的中世纪古典洛可可(Rococo，一种古典风格，包括音乐、建筑、绘画等)风格，如果事先不被告知，相信不会有人会想到这是一首游戏的配乐，因为确实与通常意识中的游戏音乐差别太大了。同《黄金の舞曲》、《ドラキュラ城》以及《月下の夜想曲》等乐曲一样，这首歌也和下面将要介绍的那首《しもべたちの祭典》(M13，英文名为《Festival of Servants》，"奴仆们的欢庆")被重新组合编排成一轨，收录在了前面提到的那张《恶魔城 月下夜想曲》的MIDI Arrange专辑中。比较有趣的是，那张专辑MIDI的编曲者将这首"木雕变奏曲"和著名的贝多芬钢琴奏鸣曲《月光》(Piano Sonatas NO.14，OP.27，NO.2，"Moonlight")编在了一起。笔者当时听到后极其惊讶，不过两曲衔接的真的很成功，过渡非常自然。在推荐游戏原曲的同时，也同样推荐MIDI Arrange版，虽然笔者个人还是比较喜欢游戏中使用的原曲。恩，强烈推荐的一支音乐。

12.圣灵の扉

本曲的直译英文名为《Door to the Holy Spirits》，意为"圣灵之门"，是游戏中恶魔城逆城"里竞技场"的音乐。说到逆城，这里需要简单介绍一下。游戏中进行到一半左右，会出现可选择的恶魔城逆城的隐藏剧本。所谓"可选择"与"隐藏"，是因为逆城剧本的出现与否取决与Alucard与Richter Belmont之战的战斗结果。如果玩家击败并杀死Richter Belmont，游戏将以Bad Ending结束。如果玩家识破(需要特别道具)邪恶术士Shaft控制Richter Belmont的阴谋，就会引发恶魔城逆城的剧本，然后进入逆城取得游戏的Good Ending。恶魔城逆城和原始的恶魔城结构完全一样，只不过是倒立的，就好比另一座完全颠倒的恶魔城。这首《圣灵の扉》就是逆城中场景"里竞技场"的音乐，听起来有点恐怖，总的来说比较符合游戏当时略为阴森恐怖的气氛。与专辑中的其他那些管弦和摇滚风格的音乐比较，这首结构相对简单一些(这首应该不出八个梯级，其它曲目大多为十几个梯级)，不过总体效果还算不错的。

13.しもべたちの祭典

就是前面提到的那首《Festival of Servants》，"奴仆们的欢庆"。是正式游戏(除"序章"外)开始后出现的第一首BOSS音乐，也是恶魔城正城的大部分BOSS战所使用的音乐。非常不错的一首摇滚，极其紧张的节奏，体现了BOSS战时那种危险的氛围。音源外电吉他演奏的也相当出色(绝对出色！)，相信喜欢摇滚的玩家一定会喜欢这首音乐的。虽然不属于笔者喜欢的类型，但是同样极力推荐。

14.终焉の地

主角死亡时的音乐。同绝大多数游戏的"Game Over"用曲一样，这首曲子也非常短，且曲调中充满绝望。非常符合游戏中主角死亡后的画面：近处沙地上魔兽的尸骨和废弃的十字架映衬着远处矗立在暗红天色下的恶魔城，"万圣节"(Halloween)字体的"GAME OVER"随着画面的渐渐逝去，血一般地出现在屏幕的正中间。整个画面的出现及消逝，所用时间不到20秒，与



本曲长度相当。与这张专辑中收录的音轨略微不同的是，游戏中音乐的结尾加入了Dracula仆众们邪恶狂妄、幸灾乐祸的恐怖笑声。本曲的英文名为《Resting Place》，与日文名意同为"死亡之地"，总的来说，很不错的曲调，且与游戏的主题非常贴切。

15.神々たちのレクイエム

标题意为"众神的悲歌"，是本张专辑中又一首笔者非常喜欢的音乐，极力推荐！典型的一首巴洛克(Baroque，古典乐风格之一)风格，类似教堂唱班里的那种安灵曲，也就是通常所说的"弥撒"。本曲被名副其实地被用作了游戏中"恶魔城礼拜堂"的背景音乐。音源合成出的管风琴、合唱女声、教堂的钟声使音乐与游戏场景结合的天衣无缝。当时第一次注意到这首音乐的时候，笔者实在不敢相信一个日本人竟然能制作出这么有欧洲风格特点的音乐。最喜欢音乐第二段高潮的风琴，实在太美了。音源将吟唱的女声也合成得非常成功，听起来很有感觉。印象最深的是，在礼拜堂最左边(实际上也是整个恶魔城的最左边)的一个地方有一个空中阁楼(玩过这个游戏的玩家应该会有印象，就是穿上破刺甲才能到达的那个地方)，上下都是空的，只见淡淡的蓝天中，散乱的云，随着风快速的从内向外往四周飘去，配合着缥缈的女声及间断的钟声，感觉极其美妙，大概是整个游戏中笔者最喜欢的一个场景。音乐的名字起的也很不错(包括英文名《Requiem for the Gods》)，可以说，音乐的风格，标题，以及所使用的场景，三者间都十分的吻合。

16.水晶のしずく

一首Jazz兼电子乐风格的音乐，相当不错。曲名意为"水晶之滴"，旋律本身非常符合这个名字的寓意，同时又因为被用在了"恶魔城地下水脉"，使得标题更加贴切，很符合那个由蓝绿色的硝石和微微的溪流组成的场景。音乐一开始的时候，显得十分的倦怠和安然，之后慢慢产生一些起伏，最终在乐曲的四分之三处转入高潮。乐

曲的英文名为《Crystal Teardrops》，每当看到这个英文名，笔者总会联想到游戏场景"地下水脉"中那个壮观的大瀑布以及沿途从钟乳石的天花板上断断续续滴下的水珠。非常不错的一首音乐，推荐！同时，本曲也是作曲者自己在这张专辑中最喜欢的两首曲目其中的一首（另一首是《パール舞踏曲》，意为"珍珠的跳舞曲"，M21，下面会介绍到）。另外，本曲在欧美玩家中评价极高。

17.忘道

音乐的英文名为《Abandoned Pit》，意为"被遗忘的深渊"，是游戏中连接"地下水脉"和"地下墓地"间隧道的背景音乐。缓慢而不安的钢琴旋律，夹杂着音源合成的水滴声、禽兽的呻吟声（大概是蝙蝠的叫声）以及其它一些无法形容的怪声，成功地渲染了当时隧道中那种沉闷压抑的气氛。据说很多人都很讨厌这个场景也很讨厌这段音乐，可能是因为听起来很不舒服很压抑的原因。确实，听着这样不和谐的旋律，感觉就像掉进走不出的迷宫一般。不过笔者到觉的这首音乐很有意思，也挺好听的。另外，CD中音乐结尾略微做了一些修改，没有采用游戏中那种循环重播的方式，使本曲听起来更像是下一首《虹の墓地》的前半部，两首音乐就像游戏中的那两个场景一样，非常紧密地连接在了一起。

18.虹の墓地

"彩虹墓场"，本专辑中又一首颇为有名（尤其在欧美和日本）的乐曲。使用场面为"恶魔城地下墓地"，很不错的电子乐风格，其中主旋律的电子音极其好听。相比前面提到的另一首电子乐风格的《大理石の廊下》，笔者更喜欢这首，而且尤其喜欢乐曲的名字，感觉很有意境，也很能激发想象力。本曲与上一曲《忘道》听起来给人的感觉十分相像，虽然内容和节奏完全不同，但都给人以非常不安的感觉，可以说是与上一曲同一思想的延续及升华，就好像压抑了很久最后终于爆发了一样。音乐最开始营造出一些空旷及恐怖的感觉，之后进入较有节奏感的主旋律，并且以每四小节为一段，一点一点地上升，最后达到新的一层旋律。如果仔细听，会发现音乐背景用Synth合成出的类似弦乐的伴奏音非常好听。音乐的英文名为《Rainbow Cemetery》，很不错的翻译（虽然似乎也只能这么翻译了），更主要的是本身的日文名就起的很不错。总体来说非常不错的一首歌，特别推荐给喜欢电子乐的诸位。

19.静寂

英文名为《Stillness》，是原声专辑中的原创音乐，游戏中没有被使用。听起来非常像PS放入光碟后，出现SONY标志的那个音乐，同样也是很短的曲调。至于收录这首音乐的原因，笔者个人认为，它起到的是间奏曲的作用，是整张专辑告一段落，开始新的高潮前的标志。由于《虹の墓地》和下一曲《失われた彩画》风格差异太大，且根据整张专辑曲目布局的需要，作曲者创作了这首短小但不容忽视的小曲。如果连续欣赏整张专辑，这句音乐一定不可错过。

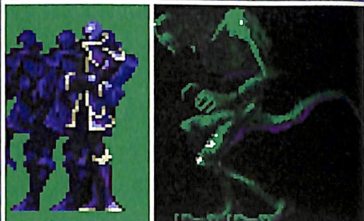
20.失われた彩画

大概是这张专辑中最受欢迎的一首音乐，极其优美和谐的旋律，相信所有听过的人都会喜欢的！主奏的钟琴、Rhodes钢琴（一种柔和的电钢琴）、FX5 Brightness（MIDI音源合成效果5："明亮"）在弦乐合奏（Strings Ensemble）、音乐盒及弹指弦乐的伴奏下将这首旋律演绎的极其缥缈朦胧，宛如天籁之音（一点不夸张！）。由于钟琴的使用加之本身飘逸的旋律，这首音乐听起来也很有中国古曲的感觉，外柔内刚，又非常亲切。在游戏中，这首天籁般的乐曲被用在了恶魔城逆城中"异端礼拜堂"、"异端图书馆"及"天井水脉"，三个同音乐一样美妙奇幻的场景，很大程度上渲染了游戏的气氛。值得一提的是，由于这首音乐深受国内玩家的喜爱，曾经一度以"失色的彩画"为名广为流传，为玩家津津乐道。不过，这里需要更正说明一下。本曲的日文名《失われた彩画》实际上含义为"消逝的水彩画"或者"遗失的水彩画"，并没有"褪色"或者"失色"的意思，英文名《Lost Painting》也与日文原名含义相同。至于中文名可能当时一开始就被一些玩家翻译错了，结果就一直这么错误地传着。另外，在1997年底发行的名为《Dracula MIDI Collection》（"德拉古拉MIDI曲选"）的恶魔城历代游戏音乐MIDI原创Arrange专辑中，还收录了这首音乐的钢琴Arrange版本，由于原乐谱很适合钢琴独奏，所以钢琴的编排较原曲没有多少改动，听起来也非常不错。总之，无论你喜欢什么风格的音乐，都强烈推荐你这首"遗失的水彩画"，也包括后来那首钢琴Arrange版（不过是MIDI音源模拟的钢琴，不是生钢琴）。另外，笔者个人认为本曲是整张专辑另一个高潮的开始（第一个高潮从M6开始，笔者个人习惯这样感觉），因为下面将会连续出现数首极其出色的曲子。

21.パール舞踏曲

又是一首优秀的音乐！当时在玩游戏的时候，第一个喜欢上的就是这一首。非常具有古典感的一首协奏曲，异常高雅，无论是开始钢琴的还是后面的管弦都演奏的相当出色，旋律更是美妙动听。本曲也是作曲者本人在这张专辑中最喜欢的一首音乐。曲名意为"珍珠的跳舞曲"，是游戏中最具古典建筑风格的场景"Olrox的寓所"的背景音乐。这里需要简单地介绍一下这个"Olrox"。"Olrox"是游戏中的一个BOSS，其名字及形象源自1922年Max Schreck主演的关于吸血鬼的电影《Symphony of Horrors》中的主角"Count Olrock"（即：Olrock伯爵，不明白为什么这么多吸血鬼都是"伯爵"？），后来因为电影中的英文翻译成日文，然后游戏中的日文又翻译成英文（因为先有的日文版），Olrock便被错误地译成了"Olrox"（这种误译在日文游戏中比较常见）。在游戏中，Olrox伯爵很可能是Dracula伯爵的一个密友或者贵客（否则也不会在Dracula的城堡"恶魔城"中出现"Olrox的寓所"了，尽管游戏中并没有正式交代），其所在处"Olrox的寓所"的背景建筑十分豪华别致，这首"珍珠的跳舞曲"旋律和风格也与该场景的艺术风格十分的贴切，总的来说，非常专业且优秀的一首音乐。至于为什么作曲者会将音乐曲目为"珍珠的跳舞曲"，笔者一直不是很明白。不过笔者个人是这样认为的：由于一开始钢琴的旋律，和后面的弦乐节奏起伏也都很符合"跳舞曲"这个名称；而且"珍珠"代表了本曲和所用游戏场面那种高贵华丽的艺术风格，所以乐曲被命名为"珍珠的跳舞曲"（英文名为《Dance of Pearl》）。说实话，真是一个不错的名字，很适合这首音乐。强力推荐！


▲电影中的Olrock。


▲游戏中Olrox的两种变形状态。

22.呪いの圣域

标题意为"诅咒的圣域"（英文名为《Cursed Zone》），是游戏中恶魔城逆城"天空墓场"的背景音乐，同音乐的标题和使用场景的感觉一样，是一首比较恐怖的音乐。音乐的主体还是由弦乐组成，中间夹杂了一些电子音。开始时玄秘荡漾的旋律，以及结尾处紧张而略带神经质的节奏，将墓场中的恐怖体现的淋漓尽致。比较不错的一首曲子。说实话，作曲者山根ミチル真的很擅长在各个场景、各个不同风格包括表达不同感情的音乐中运用弦乐，这也是笔者喜欢她的音乐作品一大原因。

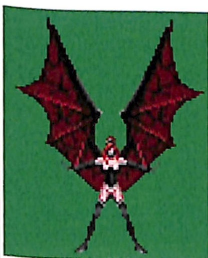
23.魔性の宴

又是一首笔者非常喜欢的音乐。富有交响风格的女声独唱，是在游戏场景"噩梦"中与女梦魔Succubus决斗的音乐。Succubus源自神话，是一个专门在男人的睡梦中勾引诱惑并与之性交的女妖。在"《恶魔城》系列"游戏中，Succubus是一个典型的女梦魔，



▲小岛文美设计的Succubus。

长有一对很大的蝙蝠般的翅膀，通常以非常性感(一贯只穿黑色的束腰，臂套，以及到大腿中部的长靴)的形象出现，并利用梦境制造假象欺骗主角，不过都会被识破然后被主角击败。这首歌虽然不是很出名，不过笔者却认为非常不错，也非常喜欢。很有紧张感气氛的旋律，伴奏的弦乐编排的也很不错，总体听起来很有感染力，不知为什么，笔者在听这首歌的时候，总会有一种奇怪的悲哀感。歌曲的演唱者就是前面提到的专辑中第五曲"祈祷"中的那个主唱女声——山根ミチル的妹妹山根ヵホリ。当时第一次听，没有想到是一个人，不过后来知道了，感觉她的声音很不错，声韵很厚，很适合这两首歌的意境。如果以前没有听过类似风格的声乐，可能会在一开始听这首歌的时候感觉很恐怖，不过会不会喜欢这首歌，可能真的是因人而异了。恩，先推荐给大家。



▲这就是游戏中的Succubus。

24.さまよえる魂

又是专辑中极其出色且颇受欢迎的一首音乐。中文意为"迷途中的鬼魂"(英文名是《Wandering Ghost》)，是游戏中"恶魔城竞技场"的音乐。音乐的旋律有一些弗拉门科(flamenco)的感觉，主奏由电吉他，声学吉他在玄乐以及合成人声、鼓的伴奏下完成。其中电吉他，和声学吉他的相关梯级都是用真实乐器演奏。吉他(总的来说是电吉他，声学吉他较少)是Konami游戏音乐演奏中最可能出现的一种乐器。使用电吉他作为游戏音乐的伴奏也是Konami的一贯风格。由于Konami的游戏音乐制作部门"Konami矩形波俱乐部"中有大量非常优秀的吉他演奏者，比如"Konami矩形波俱乐部"的原部长古川もとあき(现已退出Konami，成为自由作曲人)就是非常出色的吉他高手，所以，吉他和Synthesizer(MIDI合成器)组合演奏了Konami早期绝大多数游戏音乐的Arrange专辑(比如1993年至1995年柴田直人Project制作演奏的"Perfect Selection Battle"系列专辑)。在这首"迷途中的鬼魂"中，A、E两种吉他(Acoustic声学吉他和Electronic电吉他)演奏的就相当出色。音乐开始时电钢琴非常有节奏感的前奏，正曲中出色的吉他主奏，以及每段结尾时几处非常突出的弦乐，都像在通常的弗拉门科中那样，非常洒脱利落。当然，更重要的是音乐的本身旋律很不错，总的来说是一首非常值得推荐给大家的乐曲。

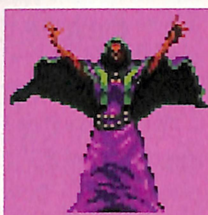


25.悲境の贵公子

这首"绝境中的王子"应该是本专辑中笔者最喜欢的一首音乐。同前面介绍过的第六首"德拉古拉的城堡"一样，属于管弦兼摇滚的风格，也是是本专辑中最有特色的一首音乐。这首音乐被用在了游戏中的"恶魔城时钟塔"，"绝境中的王子"这个题目，笔者认为起的非常贴切：所谓的"绝境中的王子"就是指Alucard，Dracula相当于恶魔城的国王，Alucard自然就是王子了，"绝境"是因为音乐被使用在了"时钟塔"这个场景。在"《恶魔城》系列"游戏中，时钟塔往往都是难度比较高的关卡，这一次也不例外，相信玩过的玩家都还会对在哈皮鸟(即Harpy，希腊神话中一种身似女人，翼爪羽尾似鸟的怪物，"《恶魔城》系列"的常规喽罗)和飞来飞去的美杜沙头的攻击下，一次一次苦苦攀爬塔中的齿轮的经历记忆犹新，当时真有身处绝境的感觉。音乐的旋律非常不错，既给人紧张仓促的感觉，又能令人感到悲壮而凄哀。音乐的一开始就起得非常有气势，然后是电吉他和弦乐相间演奏的主旋律，两大类不同的乐器群分别把旋律想要表达的紧促感、悲哀感都表现得相当出色。尽管大多数喜欢这首歌的人都是喜欢其中真实吉他(非音源)的演奏(演奏者：藤井隆之，同《ドラキュラ城》)，笔者却更喜欢其中那几段音源合成的弦乐，有一段时间，每次听都能莫名其妙地感动到流泪。音乐的英文名是《The Tragic Prince》，值得一提的是，欧美玩家群中，这首音乐在游戏音乐史中，具有极高的地位，这大概也能体现中西方玩家欣赏上的一些区别，比如，对于中国玩家，游戏中最受欢迎的应该是前面提到的那首"消逝的水彩画"，尽管这两首音乐都极其出色。另外，笔者在后来知道这张专辑的作曲者是一位女性时，也感到非常震惊，因为很难想像"德拉古拉的城堡"，"黄金的舞曲"，这首"绝境中的王子"，还有上一首"迷途中的鬼魂"，以及后面要介绍的那些BOSS战曲目等一系列非常激进的旋律都是出自一位女性作曲家。尤其是这首"绝境中的王子"，还有"德拉古拉的城堡"，由于旋律的风格都太过大气，也包括那首"黄金的舞曲"，实在不像女作曲家的风格。

26.深渊への扉

本曲的标题意为"通向深渊的门"，即英文名的《The Door to the Abyss》，是前面提到的场景"大理石走廊"的中部的时钟下，一个深渊般的隐藏密室中的场景音乐。音乐的旋律听起来十分的玄奥，且伴随着一些略微恐怖的感觉，很符合密室中那种同样玄奥离奇感的气氛。音乐演奏的风格与山根ミチル一贯的那种编曲风格相似，使用了音乐合成的弦乐、女声以及电钢琴。略微不同且较引人注目的是为了突出乐曲表达的那种玄妙感，音乐的主旋律使用了一种日本传统的吹奏乐器，如果没错的话应该是"尺八"(shaku-hachi，日本的一种只有五个孔的竹笛)，不过同样也是用音源合成出的。总的说来，几种乐器和合成音编排在一起效果还算不错。音乐本身在这张专辑里不算是一首出名的音乐，一些只玩了Bad Ending的玩家可能不会对这首音乐有什么印象，甚至可能从来都没听过。



▲控制Richter的邪恶术士Shaft。

27.天界への扉

本曲英文名为《Heavenly Doorway》，与上一首音乐的标题比较相似，意为"通向天空的门"，是游戏中"恶魔城最上部"的背景音乐。"恶魔城最上部"是历代所有"《恶魔城》系列"都会出现的一个场景，通常为恶魔城主Dracula的所在处，也就是游戏的最终关。

不过，这次在"恶魔城之月下想曲"中算是一个小小的例外，玩家不会在这里遇见Dracula，取而代之的是被邪恶术士Shaft控制的上一届讨伐Dracula的英雄，贝尔蒙特家族的Richter Belmont。如果识破Shaft的阴谋，Alucard就会从这里最左端的一个城堡中海拔最高的阁楼中传送到倒立在天空中的"恶魔城逆城"。所以说，"恶魔城最上部"实际上是整个恶魔城中离天最近的一个场景，这也是为什么这首音乐会起这样一个标题的原因。总的来说，这首"通向天空的门"实际上是一首非常不错的音乐，但可能由于前面一系列的曲目太过出色，所以这首音乐和上一首一样给人的印象不是很深。

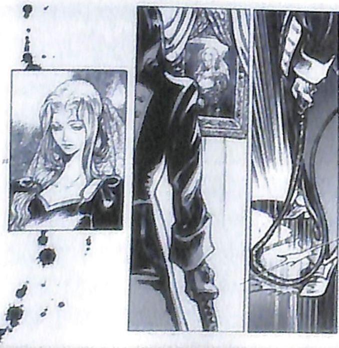
28.死の诗曲

恶魔城逆城的BOSS主题曲。总的来说是一首不错的交响风的BOSS战乐曲，比较紧张的节奏成功的烘托了逆城各个BOSS战场面紧张的气氛。这首和前面提到的那首"奴仆们的欢庆"分别为恶魔城正逆城的Battle Theme，与之比较，这首"死之诗曲"虽然不是非常出

名，节奏的紧张感也没有“奴仆们的欢庆”那么强，不过由于用了交响乐风格演奏，所以感觉更有气势一些，十分容易使人联想起《交响组曲勇者斗恶龙》(《Symphonic Suite Dragon Quest》)I～VII的那些战斗乐曲。相对与“奴仆们的欢庆”，笔者个人也比较倾向这首“死之诗曲”，因为笔者向来喜欢管弦的，而且不太喜欢电吉他和打击乐(Percussion)。另外，也非常喜欢音乐的名字，英文名为《Death Ballad》。

29.异形の血族

本曲是PS版中Alucard与被Shaft控制了的Richter Belmont之战的主题曲，是当年“《恶魔城》系列”名曲《乾坤の血族》的Re-Arrange版。这里值得介绍一下这两首音乐的历史，非常有趣。《乾坤の血族》(英文名为《Bloodline》)是1993年PCE版也就是这部《恶魔城 月下夜想曲》的前作《恶魔城 血之轮回》中，游戏的主角Richter Belmont的主题音乐，极其优秀，且极具西洋风的一首名曲。PCE版《恶魔城 血之轮回》的整部游戏原声最大的特点是运用了大量的管风琴演奏，是“《恶魔城》系列”中最出色的专辑之一(关于这张专辑的具体内容，将在另一篇“《恶魔城ドラキュラ》历代音乐专辑简评”中详细介绍)。而在《恶魔城 月下夜想曲》中，作曲者一个巧妙的想法将《乾坤の血族》加以修改，录用成为正城最上部，Alucard与Richter Belmont战斗时的音乐，并曲目为《异形の血族》。个人认为这个名字起的非常有趣，由于此时的Richter已经被Shaft控制了，所以算是一种“异形”吧。同时，乐曲主旋律外一直伴随着神经质般的电子乐，



也算是符合《乾坤の血族》的变异版本，《异形の血族》这个标题。音乐的英文名甚至更为直接，干脆就叫《Strange Bloodline》。总的说来，这首和前面那首同样出自“血之轮回”的名曲《幻想的舞曲》一样，本张专辑中的Arrange版本都不如其原曲出色，至少笔者个人感觉是这样的。不过，非常值得一提的是，这首Arrange中，Synth合成的弦乐极其出色，丝毫不比真正的弦乐逊色，实在太佩服CD-XA音源系统和山根ミチル的才华了。最后，非常有必要向大家介绍一下本曲的原身《乾坤の血族》的作曲者あきろぴと。他也是Konami矩形波俱乐部的成员之一。《心跳回忆》中著名的《告白》就是他的作品。《心跳回忆》中他的另一首《二人の星空》(即天文馆的主题音乐)，也是笔者非常喜欢的一首音乐，尤其是《MIDI POWER Pro4 ～心跳回忆～》的那个版本。另外，在欧美玩家中，这首音乐似乎非常受欢迎，且程度甚至超过了其原身《乾坤の血族》。

30.变容NO.2

这首曲子的英文名称叫作《Metamorphosis No.2》，即：“第二次变化”，顾名思义，为恶魔城形态的第二次变化。同专辑的第一首《变容NO.1》一样，本曲也是游戏过场CG时的配乐，也就是演示恶魔城逆城出现时动画所使用的音乐。乐曲庄重浑厚，且略微富具一丝神秘感。主体还是由班唱和弦乐组成。总体上感觉不错，尤其是后半段的弦乐与画面结合的十分完美，非常符合浓密的云层中慢慢出现倒立着的恶魔城逆城，另不少玩家一开始大为吃惊的那个场景。笔者个人比较喜欢把它看做是下一首的前奏曲，也就是说，这首《变容NO.2》过渡引出了下面那首在游戏中地位极其重要的《终曲トッカータ》。

31.终曲トッカータ

这首《终曲トッカータ》在游戏中的地方极其重要。恶魔城逆城中，除了异端礼拜堂、图书馆、天井水脉、里竞技场、天空墓场、焉道和一些特殊的BOSS房间以外，所有的场景都使用的是这首“终曲托卡它”，同时本曲也是当时电视广告公开恶魔城逆城时，恶魔城逆城的代表曲。从音乐旋律的结构和乐曲的名字包括其英文名《Final Toccata》，都不难看出，这是一首典型的托卡它。托卡它是十六至十八世纪流行于意大利的一种自由即兴性的键盘乐曲，通常会出现几个听起来略为重复的乐段。这一首“终曲托卡它”也不例外，非常隆重的开篇，然后几段几乎一样，平和渐进的乐段的过渡中，慢慢地，一段一段地，最终进入较为激烈的高潮和尾声。在弦乐的中间，可以非常明显地听出管风琴的演奏，实际上，可以说前半段音乐的主奏就是管风琴，其它的一些弦乐和交响元素都在一开始渐进的过程中都只起到的是伴奏的作用。怎么评价这首音乐？这么说吧，这张专辑笔者一共听了不下数百遍，要说专辑中34曲至今最让笔者捉摸不透的估计就是这一首。不知道是为什么，可能也有乐曲本身就很长的原因吧，反正笔者是觉得越听，才能感觉出这支曲子的魅力所在。

32.黑の飨宴

“黑色飨宴”。本曲是Alucard与逆城最终BOSS，自己的父亲德拉古拉伯爵交战的音乐，又是一首交响曲！实在太喜欢作曲者这种频繁地，全场合全体裁地运用交响曲的编曲风格了。总的说来，这首音乐非常不错，大多数玩家都会很容易的接受。和前面几首交响风的战斗组曲一样，每次听到这首音乐，无不令笔者想起，《交响组曲勇者斗恶龙》各代中的那些勇者与大魔王或者龙王决斗时的交响乐。在音乐中，所有所使用的乐器，令笔者印象最深的是大Bass，它与Percussion(打击乐器总称)的结合演奏，使这首音乐听起来非常有立体感，且似乎构造出了轮廓一般。每次笔者听到这首音乐的前奏，就想起了Alucard与Dracula交战的那个类似于异次原的空间，交响风般的战曲，成功烘托了那个火与云相互缠绕，像数条龙一般翻滚旋转的场景。

33.变容NO.3

即：恶魔城的“第三次变形”，



英文名为《Metamorphosis No.3》，是击败最终BOSS(无论好坏结局)后，恶魔城覆灭的片尾CG的音乐，也是游戏中出现的最后一首BGM。本曲的旋律如同恶魔城消逝的画面一样，显得极其凄凉，但又不是很绝望，在乐曲结束的尾声反而能听到一种一点点希望即将出现的感觉。本曲同前两个“变容”音乐的体裁和风格十分的相似，同样是以弦乐为主。如果将三首单独放在一起，总体上给人的感觉是，Prelude+Interlude+Epilogue这样一种关系和结构。说实话，这三首“变容”1、2、3实际上编排的都非常有水平，且都属于本专辑中最符合游戏场景的几首音乐。同样，三首音乐在专辑中起到的作用也不容忽视。

34.I AM THE WIND

游戏的片尾曲兼主题曲。一首英文歌，演唱者名叫Cynthia Harrell，不怎么熟悉。怎么说这首歌，总的说来应该是本张专辑中笔者最不喜欢的一支曲目。但实际上，歌曲的质量还是相当不错的，只不过笔者对这首主题曲一直比较有成见。因为笔者认为歌曲不太符合本专辑中其它所有曲目的风格，也不很符合历代《恶魔城》音乐的风格(尽管这首是《恶魔城》游戏有史以来出现的第一个主题歌)。直到去年笔者决定写这篇文章的时候，才发现，这首歌还是相当不错的，尤其是歌词和伴奏乐。总的说来，歌词比较符合Alucard的这个角色，也很符合这次《恶魔城 月下夜想曲》游戏的世界观。其中一段歌词，笔者后来感触颇深：

I face my destiny every day I live

And the best in me is all I have



to give

Just like the sun

When my day's done

Sometimes I don't like the person I've become

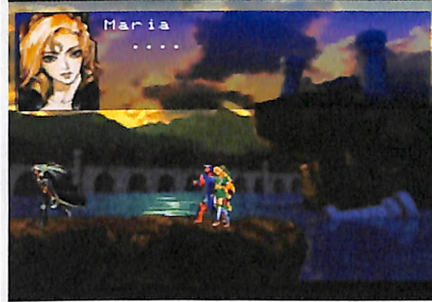
Is the enemy within or a thousand men?

Should I walk the path if my world's so dead ahead?

Is someone testing me every day I live?

Well, the best in me is all I have to give

非常符合Alucard的身分和经历，也表达了Alucard作为半吸血鬼帮助人类讨伐自己父亲的那种非常矛盾的心声。同时做为片尾曲，这首歌的编曲做得也相当成功，从前奏就可以听出一种片尾曲的感觉。当然，笔者至今还是不很喜欢演唱者的那种风格，也许是笔者向来不喜欢欧美流行乐的原因吧。另外，这首歌的作曲者并不是山根ミチル，而是村中りか（Rika Muranaka）。说到村中りか，相信大家也许会听说过，1997年Konami另外两部大型游戏《寂静岭》和《潜龙谍影》的主题曲：《Esperándote》以及《The Best is Yet to Come》也都是她的作品，同时她也是这三首歌的制作人。总的说来，这首《I AM THE WIND》还是非常不错的，而且相对于欧美，这首歌在中国和日本等亚洲国家似乎更受欢迎一些。笔者曾经不止一次看到一些欧美玩家说过，这是他们认为本专辑中最差的一首曲子；也曾经不止一次听到中国玩家说，非常喜欢“月下”的，MP3，尤其是主题曲“我是风”；至于在日本，很多人只买了收录了主题曲的Single CD也能说明这个问题。



总结

总体上讲，这张专辑所收录的游戏中的所有音乐都相当不错。整张专辑的所有曲目笔者都非常喜欢，其中最喜欢的有：M4《月下の夜想曲》，M5《祈り》，M6《ドラキュラ城》，M7《黄金の舞曲》，M9《魔雾の塔》，M10《夜曲》，M11《木雕パルティータ》，M15《神々たちのレクイエム》，M16《水晶のしずく》，M18《虹の墓地》，M20《失われた彩画》，M21《パール舞踏曲》，M23《魔性の宴》，M24《さまよえる魂》，M25《悲境の贵公子》等。《恶魔城 月下夜想曲》这个游戏之所以如此成功且极受欢迎，与山根ミチル的音乐有着密不可分的关系。

另外，再补充强调一下CD曲目的编排。实际上，将一个游戏中的所有音乐以什么样的顺序收录在原声CD中是相当关键的，甚至会直接影响到原声CD的整体效果。比如，有的时候，制作者只是将游戏中的出现的所有音乐机械地罗列在一起，这样就导致游戏的原声专辑听起来非常的不尽人意，欣赏性和普及性（普及到非玩家的听众中）全部大减。山根ミチル在这个问题上一向处理得很完美，虽然是一模一样的音乐和编曲，经过逻辑排列后，整张CD从头到尾听起来就像一篇优美的叙事诗一样。



还有一点也是比较令笔者吃惊的，就是前面提到过的，这张专辑中的一些曲目气势过大，庄重而激进，很难猜想到作曲者实际上是一位年轻的女性。

总之，无论你喜欢什么样的音乐风格，就算你没有玩过这个游戏，甚至你从来不玩游戏，都有必要将这张专辑推荐给你。同时，也希望大家能够改变对游戏音乐的看法，听一听《交响组曲勇者斗恶龙》系列，或者“《幻想水浒传》系列”中的Arrange专辑，以及Nihon Falcom出品的一系列不同的选集后，你将会发现游戏音乐是多么的专业，与传统意识下的游戏音乐差距有多么的不同。最后，引用Chudah's Corner的站长Chudah的一句口号来结束这个话题：“**请给予游戏音乐理应获得的尊重吧！**”（Give video game music the respect it deserves！）

附：《夜曲》歌词

作曲：山根ミチル
作词：大内正德
编曲：山根ミチル
演唱：椎名へきる

女神は永远の　幸せの中で
叹き续けては　歌う夜想曲
爱は　终わる　命もつきる、それなら
同じ　时に　丝を切って
神々の渴きが　海の音を消し
无垢な狼は　孤独に耐える
梦は　さめる　夜も明ける、その前に
违う　场所に　罗什盘を向けて

《I AM THE WIND》歌词

作词：RIKA MURANAKA / TONY HAYNES / JEFF LORBER
作曲：RIKA MURANAKA
编曲：RIKA MURANAKA / JEFF LORBER
监督：RIKA MURANAKA

JUST LIKE THE WIND
I'VE ALWAYS BEEN
DRIFTIN' HIGH UP IN A SKY THAT NEVER ENDS
THROUGH THICK AND THIN
IALWAYS WIN
'CAUSE I WILL FIGHT BOTH LIFE AND DEATH TO SAVE A FRIEND
I FACE MY DESTINY
EVERYDAY I LIVE
AND THE BEST IN ME
IS ALL I HAVE TO GIVE
JUST LIKE THE SUN
WHNE MY DAY'S DONE
SOMETIMES I DON'T LIKE THE PERSON I'VE BECOME
IS THE ENEMY WITHIN
OR A THOUSAND MEN?
SHOULD I WALK THE PATH
OF MY WORSE OR BETTER HALF?
IS SOMEONE TESTING ME
EVERYDAY I LIVE?
WELL, THE BEST IN ME
IS ALL I HAVE TO GIVE
I CAN'T PRETEND
I AM THE WIND
AND I DON'T KNOW IF I WILL PASS THIS WAY AGAIN
ALL THINS MUST EDN
GOOD-BYE MY FRIEND
THINK OF ME WHEN YOU SEE THE SUM OR FEEL THE WIND
I AM THE WIND I AM THE SUN
AND ONE DAY WE'LL ALL BE ONE
I AM THE WIND I AM THE SUN
AND ONE DAY WE'LL ALL BE ONE



秘密花园

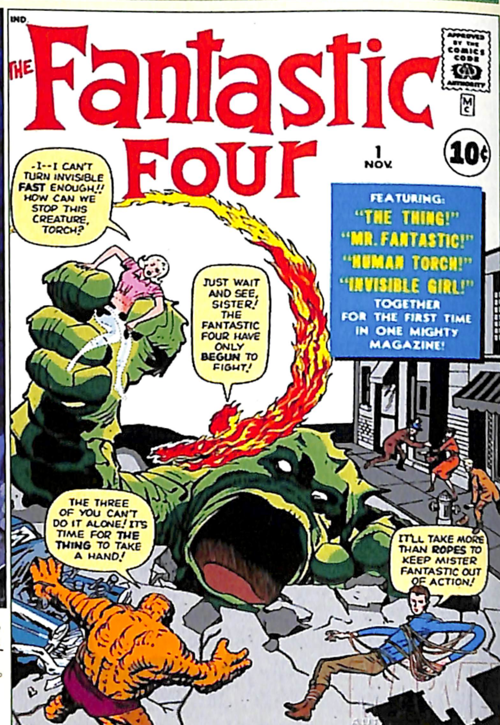
一起来分享长心虫的秘密画卷吧！

一、神奇四侠

二、20世纪恶魔城封面展

主持人长心虫语：这期是《神奇四侠》主题加“20世纪恶魔城封面展”。所谓的“20世纪恶魔城封面展”，就是指上世纪所发售的几款《恶魔城》游戏的封面，长心虫主要是选取了比较少见的封面，尤其是美版的几款《恶魔城》游戏的封面。

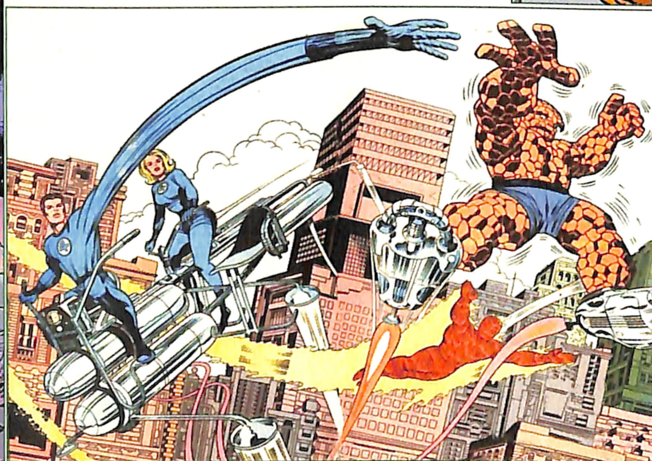




↑超级英雄漫画《神奇四侠》（Fantastic Four）诞生于1961年，而且和《蜘蛛侠》等名作一样出自天才STAN LEE之手！正是这部《神奇四侠》，将当时美国的漫画业提升到一个新的高度。今年7月18日，根据《神奇四侠》漫画改编的电影将火爆上映！（上图为《神奇四侠》+《X-MAN》插画）

↑刊登《神奇四侠》漫画的杂志封面，注意，最早期的神奇四侠们是没有那套蓝色制服的哦。





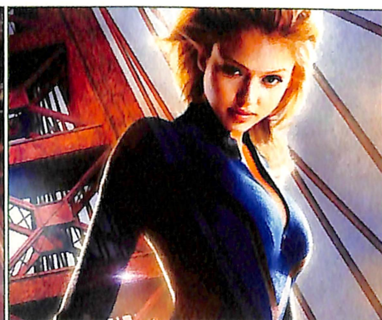


←↑大家一起来认识这四个神奇的家伙。首先是身体可以伸长的Mister Fantastic（神奇先生）、会隐形的Invisible Woman（隐形女）、能够全身石化的The Thing（“东西”？）、能够操纵火的Human Torch（火炬人）。

↑关本漫画的小秘闻，最初作者STAN LEE将本作取名为“Fabulous Four”，但他当时的老板将要求将名字改为“Fantastic Four”……







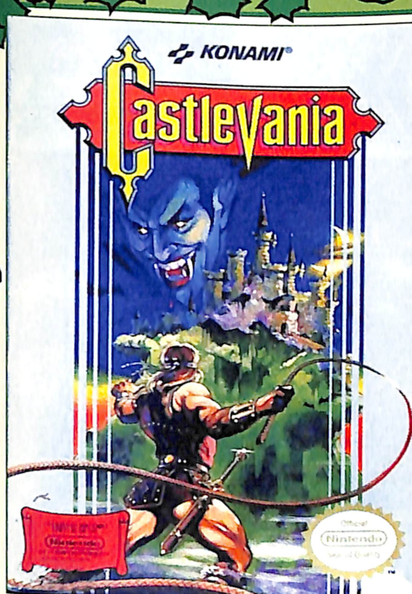


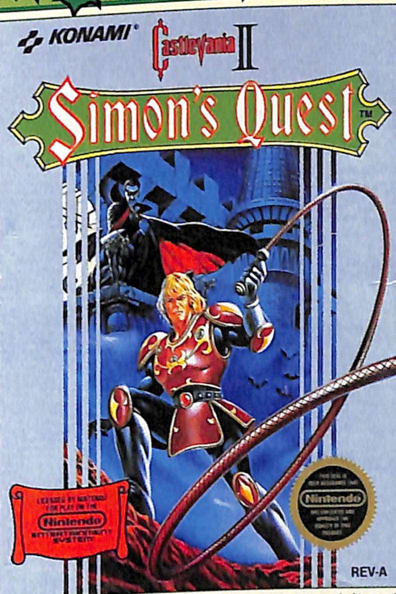
↑这就是即将上映的电影版《神奇四侠》的四个人物造型，看上去还是蛮不错的，蓝色队服也很漂亮，不过每次长心虫一想到F4这个简称就有点……

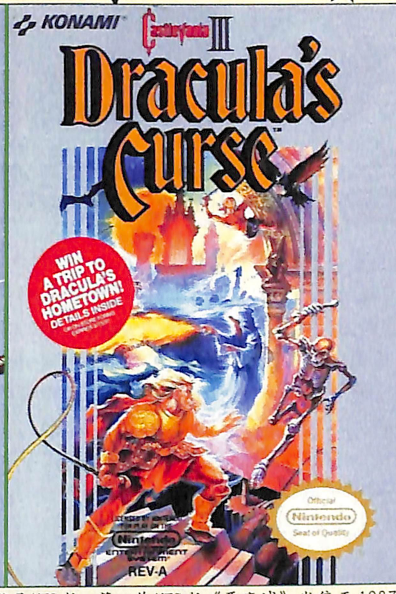
↑说了半天漫画和电影，好像忘了说《神奇四侠》的游戏了，本作由Activision发行，全家用机制霸，今年6月27日上市——比电影提早近20天……

《恶魔城》一直都是大家所喜爱的一个动作游戏系列，历经多年，《恶魔城》一直都在进化，这次我们就从封面上观察《恶魔城》。不过21世纪以来的《恶魔城》游戏大家基本上都已经相当熟悉了，其封面的曝光率也过高，所以这里选取了一些时代比较久远的《恶魔城》游戏的封面。

有一个很有趣的现象，早期游戏中，日本厂商经常会制作美版日版两种封面，而一般情况下，都是日式封面更漂亮，但《恶魔城》相反，早期的《恶魔城》游戏，反倒是美版封面比日版封面漂亮……







这三张封面分别是三作FC美版《恶魔城》的封面，倒也是风格统一，不过准确地说，美版FC就是NES版。第一作NES版《恶魔城》发售于1987年，第二作发售于1988年，第三发售于1990年。









超任上的第一作《恶魔城》，可以看出美版封面（上）可比日版封面（右）漂亮多了。其实这一作《恶魔城》虽然是系列在超任上的首发，但制作并不是太优秀，本作美日版都是1991年发售。

这是GB早期的两作《恶魔城》封面，第一作发售于1989年，第二作发售于1991年，由于美版名称完全不同，这里就不放出译名了。说起来GB第一作《恶魔城》曾受恶评，但第二作加以改进后大受好评。

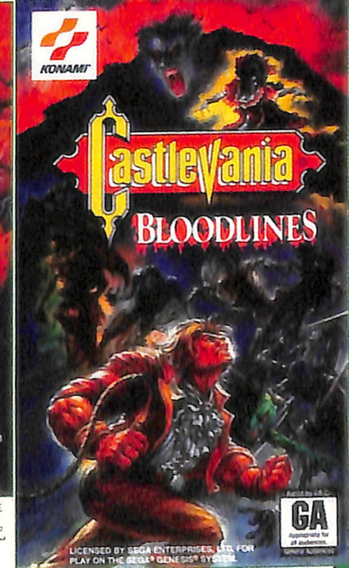




GB第二作《恶魔城》的封面，发售时间也是1991年……

超任上的第二作《恶魔城》，其实本作是PC-E上以CD为媒体的《恶魔城X》的“缩水版”，但游戏本身的画面并没差多少。本作美版直接使用了PC-E版的封面，而日版则是重新制作的封面（如左图）。





MD上惟一的一作《恶魔城》游戏，虽然只有一款，但本作的优秀程度在超任版《恶魔城》之上。

邪道攻略

《泪之指轮传说》

文 多情死神无情修拉姆

全员最低等级通关攻略

2001年的夏天对于笔者来说是难忘的，高考结束的第二天，期待已久的PS终于入手，当天自己只买了两款游戏：《TRS》和《WE》。之后的整整两个月，便沉浸在这两个至今深爱的游戏之中，而全然无视同学们向我苦口婆心地推荐的《FF》，《生化危机》等游戏。当初选择《TRS》是因为它被游戏机店BOSS冠以《纹章传说》之名，加上本人又对以前的《火焰之纹章　外传》情有独钟。事实上，《TRS》并非正统《FE》的系列作品，这点想必大家也都清楚，而其制作公司ENTERBRAIN与任天堂的侵权纠纷案也是闹得沸沸扬扬。诚然，同样出自加贺昭三之手的《TRS》在系统和剧情设定上都无可否认地与《FE》有着极其相似的地方，但我们也应当看到，《TRS》自身的特点也是十分突出的。时至今日，我可能已无法辨别是《FE》让我爱上了《TRS》还是《TRS》为我拉近了与《FE》的关系。



邪道说明

笔者在《TRS》发售至今的4年时间中，已陆续通关接近十次，除去游戏自身的耐玩性外，采用不同的攻略方法当然也是必不可少的。

迄今，笔者已尝试过"主角攻略"，"最少总回合数攻略(186)"，以及"全员最低等级攻略"等多种所谓"邪道攻略"。今日放上的是近期完成的"全员最低等级通关"(一共升级11次)，个人认为其难度最大，BT程度最高，当然值得研究的地方也就更多。

看到上面提到的"11次升级次数"的读者可能会感到吃惊甚至怀疑：《TRS》总共40章，即使只杀BOSS也得40级啊！11级怎么可能？呵呵，开始我自己也不相信呢，但如果你听我仔细分析一下就会发现这并非不可能完成的任务。请参看右边的"大致步骤"。



如此看来，理论上《TRS》通关中不得不升级的地方应该是：第二章、第三章BOSS战(顺便说一下，第一章BOSS可由凯特以NPC身分杀死，第四章罗杰(ロジャー)可以不杀直接过关)，第十二章BOSS战(因为卡特莉那章不能变龙，梅莉娅使用极光之雨会升一次)，还有就是罗法尔5次，共9次。但是，流南要37章要拿圣剑屠龙，加80经验，那么如想保证他不升级则必须此前经验低于20，但这是不可能的。因为在26章"暗之公子"那章，有敌人的伏击，即使是梅莉娅的极光之雨也消灭不了，那么在前往制压的途中就必定要受到最少2～3次的攻击。所以理论上的极限应该是10次升级。

霍姆兹理论上确实能够一级不升，但在第23章营救芭德(バド)(不能放弃，因为只有得到利修埃尔(リシュエル)才能拿到极光之雨)的过程中，他会遭到飞马的围攻，要想一级不升十分困难，我不得已让他升了一级，所以最后成绩就是比极限多1的11次。

看了上面的分析，你是不是开始觉得热血沸腾，也想一试身手了呢？哈哈，先别激动，之前所述只是理论上的，而真正实施起来又谈何容易！敌兵可不会按你的计划按部就班地配合你，被蹂躏惯了的他们看到如此低等级、如此好欺负的玩家，又怎会放过？每个角色在升级前有99的可加经验空间，那么如何利用好这点经验来完成这次艰巨的攻略任务呢？接下来就看看我的完整流程吧！注：弓之女神，莉娜(リィナ)，哈加尔(ハガル)未加入。

右边的几幅图是通关后人物资料画面：配合复活画面就是证明真实性最有力的证据，当然最好的证据还是最后的个人统计，不过那个图就太多了。

大致步骤

●首先要明确，我们追求的是全员最低等级的通关，而其依据就是游戏通关后的人物资料统计，笔者做过试验，无论我方角色是战死还是战死后被复活或者和凯特(ケイト)一样作为NPC战死甚至像阿基斯(アーキス)在26章作为敌方战死都会被记入统计之中，只有一个曾作为我方角色出现的齐格(ジーク)是例外。那么，在齐格出现的一段时间，战斗就可以全部交给他。

●而在第二主角霍姆兹(ホームズ)队，由于卡特莉(カトリ)能变身火龙(12章除外)，而火龙杀敌是不加经验的，那么，在卡特莉离队前，霍姆兹队的战斗又可以简化了。第二次分队后，齐格和卡特莉离队，但是此时，梅莉娅(メリエル)得到地图兵器极光之雨，流南的三章可以轻松解决，而霍姆兹队中可以利用的是从流南那儿调来的罗法尔(ロファール)，他加入时等级为25，只要加5级即可达到上限，与30章加入的剑圣尤达(ヨーダ)一起成为之后战斗中的主攻手。

●第三次分队后，流南队配备罗法尔，霍姆兹队配备尤达(用来灭敌)，再加上圣女蕾奈(レネ)的传送杖，除魔杖以及极光之雨，只要合理运用，可以尽量地简化战斗。

どうめい軍
Gold 2652
Item 128
Unit 54(12)
W.P. 5116

Name	Class	Lv	Exp	HP/MHP
リュナン	ロード	5	76	37/37
ホームズ	ハイドハンター	7	70	31/31
カトリ	シスター	1	60	17/17
エンテ	シスター	2	84	15/15
ティーエ	レダプリンセス	22	83	34/34
アフリード	けんじゃ	35	—	38/38
セネト	プリンス	22	66	47/47
メル	トルバドール	3	92	22/22

どうめい軍
Gold 2652
Item 128
Unit 54(12)
W.P. 5116

Name	Class	Lv	Exp	HP/MHP
レニー	ゆみせんし	3	68	21/21
トムス	ウッドシューター	3	60	30/30
ロジャー	パラディン	5	88	29/29
ラフィン	ドラゴンナイト	6	91	29/29
ノートン	アーマーナイト	4	96	34/34
ミンツ	ブラックナイト	9	91	32/32
ヴェガ	けんし	4	92	26/26
エステル	ルーンナイト	2	99	21/21

どうめい軍
Gold 2652
Item 128
Unit 54(12)
W.P. 5116

Name	Class	Lv	Exp	HP/MHP
ヨーダ	ソードマスター	30	—	40/40
アトロム	せんし	3	26	24/24
フラウ	ペガサスナイト	1	74	24/24
サーシャ	ペガサスナイト	1	90	20/20
メリエル	まどうし	2	96	20/20
プラム	しんかん	1	80	18/18
リー	しさい	15	98	25/25
マルジュ	まどうし	1	87	20/20

Name	Class	Lv	Exp	HP/MHP
ケイト	レディナイト	2	93	0/22
サムソン	おのせんし	6	44	0/31
リシュエル	まどうし	8	70	0/24

ウエルトの騎士
ケイト
HP 0/22
レディナイト
Lv2 Exp93 Mv5
Atc.
Rng.
Hit. 0/28
Crt. 0/2
Def. 5(0)
Spd. 8

MAP1

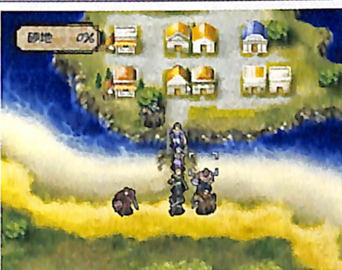
第一关其实挺有难度，关键是要让凯特在NPC状态下将BOSS杀了，杂兵当然能多杀就多杀。由于她只会在反击中出手，而不主动攻击，甚至有时血少了会逃，所以十分麻烦，我也是尝试了很多次，桥放下后主角不对话，那么萨莎(サーシャ)就会站到桥上，凯特挡在她身前，反击杀一敌兵。保持这种阵型，将主角站到她左侧，敌兵攻击主角，主角两下反击，敌兵还有两格血。加罗将凯特面前的弓兵杀了，注意用投斧。剩下一个枪兵会攻击萨莎，灭之。克莱斯（クライス）逃离BOSS攻击范围，加罗(ガロ)再杀一个弓兵，凯特在反击中出必杀将BOSS消灭。第一关便能够轻松通过了。

战场对话

流南：欧根，这次我们怎么个玩法？
欧根：听说是什么最低等级通关。
流南：什么？最低等级？
(四下瞧瞧)对着克莱斯、阿基斯喝道：没听见吗？最低等级！把武器收起来！我经验加吗！
阿基斯：主公，那边两个女人被追杀！怎么办？
流南瞪了他一眼：那个女的我认识，不过我看她身边的女骑士身手不错，咱们再等等……



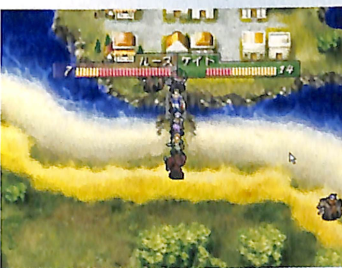
▲主角不和她对话，萨莎郁闷中。



▲加罗终于要出手了。



▲大家让开，下面是凯特和BOSS的单挑！


▲第一下出了必杀，接下来……

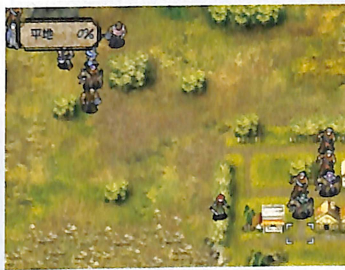
MAP2

之前选人选的是李(リー)，有杖，级数高(经验加得少)，还能拿守护之杖，李的价值在此时体现无疑，其他人跟他简直没法比嘛。

第二章要尽量避免战斗，让阿基斯和艾斯蒂尔对过话后就去守村子，幸亏盗贼不会主动攻击，堵住他们即可。主角直奔据点，李和拉芬(ラフィン)紧随，注意朱莉娅(ジュリア)的走位，利用她可以将中间几个山贼往下方引，使主角他们能够避开。艾缇(エンテ)对完话后赶快去村庄。中间的那三个山贼可杀可不杀，杀的话一定要一次战斗解决。主角、李和拉芬进入据点前的山道，拉芬在前，李断后(不要让他装备魔法，否则那些山贼会被他反击杀死，经验加得就不是一点了)。拉芬(装备盾和必杀枪，达到最大WP)杀了三个敌兵后经验达到60，再移动到角落吧，那边，艾缇进屋后普拉姆加入，再拿些村里的东西，最后流南杀BOSS后制压，可让拉芬先耗掉他一些血。

战场对话

流南：一边去！别让敌人发现我们。
朱莉娅：要我干些什么？
流南：那个……你去把下面几个山贼引开，记住，死掉无所谓，万万不可升级……



▲为什么又是靠我们女人引敌！



▲什么叫前有堵截，后有追兵，这就是！



▲普拉姆：咦？这些敌兵都是留给我的吗？



▲虽然流南比较菜，不过对付这个还是绰绰有余的。

MAP3

这关要敌全灭，没办法，只能尽量派经验少的上。将主角和几个经验少且较强的人摆在前面诱敌，我用的是朱莉娅，李，和凯特。敌兵一阵猛攻，凯特反击中杀掉3个，经验也达到了90几，下个回合，后面的人(拉芬，巴茨什么的)换上去攻击，敌兵基本差不多了。接下来是马贼，由于他们不会主动攻击，我方可以慢慢考虑用谁杀他们，那些经验还没满的快来帮忙吧。拿完所有宝物后，主角杀BOSS再升一级。

战场对话

流南：耶尔撒斯，这一次我希望你能帮我潜入敌人的王宫侦察宫中的情报。
耶尔撒斯：没问题，需要我侦察什么？
流南：1.镇上最美丽的少女。2.宫里最美丽的女佣。3.镇上最美丽的萝莉。……26．宫里最美丽的熟女……



▲严阵以待。



▲看见躲在后面的两个主角了吗？好逊啊。

MAP4

这关弓之女神放弃，所有女性角色出场，再出个经验比较少的(我是克莱斯)，主角和一群女人往据点处移动，其间注意弓箭手的攻击范围就行，让克莱斯配合玛特尔(マーテル)干掉他们也是必须的。维加(ヴェガ)说得后立刻将周围杂兵干掉，我用克莱斯引出罗杰，主角直奔据点，玛特尔去拿远愈杖。

远愈杖以后可以让李或女主角来使用。不过要注意经验值不要过多。

战场对话

梅尔(メル)：罗杰，听说他们在进行最少等级攻略……我们要进攻吗？
罗杰：嗯，看在再过几章就要加入他们的份上，我就给流南个面子。
梅尔：可是不能做的太明显吧？
罗杰：没事，看见了吗？他们队中都是女的，设定里我们是不能攻击女性角色的，我们出去溜达溜达，做做样子吧。



▲女子特攻队。



▲罗杰眼睁睁看着克莱斯可就是过不去啊。

MAP5

这关就看NPC的了，运气好他们能将除BOSS外的所有敌兵干掉，不过也无所谓了，因为重要人物齐格登场了，他可是救星啊，以后流南队的战斗就不用考虑了。说得他后马上用他灭光所有敌兵，过关。

战场对话

流南：齐格，等你好久了，听说你很猛，以后经验全给你一人加了。

齐格（暗想）：是吗？这么重用我，以我的成长率，日后……哈哈哈。

流南：这傻小子，还是这么有勇无谋。

MAP6

出场站位如图。齐格和玛特尔在左边，维加和玛鲁哲（マルジュ）在右边。维加和玛鲁哲先一人杀一个敌兵，剩下两个会主动攻击玛鲁哲，梅尔出现后就上这边来。玛特尔和齐格往上跑，齐格过来接应萨莎，诺顿移动比他手下慢，所以在齐格轻松干掉这些杂兵后，萨莎可以方便地说得诺顿（ノートン）。然后就是齐格一人扫光所有敌兵。



战场对话

萨莎：诺顿，你怎么每次出来都那么慢啊？

诺顿：公主你这就不懂了，没看见边上那位（齐格）吗？砍人跟干什么似的，我要跑快点，您冲过来，他一急不把我也做了才怪。

萨莎：（恍然大悟）原来如此！

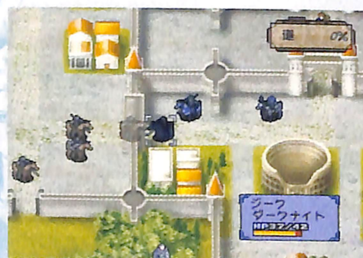
诺顿：公主你也一起跑吧，免得被敌人追上来。

MAP7

没什么说的，先将冲下来的敌兵干掉，然后梅尔站好位子等罗杰出来梅尔说得，罗杰回头杀一个冲进来的骑兵，齐格再杀一个然后再移动可以堵住门口，慢慢杀吧。结束后，再回到城内，将除托马斯（トムス）之外的敌兵干掉，巴茨（バーツ）去说得。可以考虑让齐格去斗技场。最后灭BOSS主角制压过关。



▲罗杰冲那么前估计是看到梅尔身边站一酷哥。



▲想进来？没门！

MAP8

只要男女主角和齐格出来就行，反正敌兵全交给齐格，其他人尽量躲开攻击，卡特莉可以变龙，悠妮（ユニ）拿几个宝箱过关。雷盾和骑士证只好放弃了（本来也没什么用）。

MAP9

之前的分队要把梅尔转到霍姆兹那儿，萨莎要留在流南队，其他无所谓，再送点钱给霍姆兹吧，道具也多给点霍姆兹。

这关有点难度，下面的部队我用了诺顿一人。上面么，主角和齐格第一回合站位如图将本来可能朝那尔撒斯（ナルサス）方向去的枪兵引来。之后主角从沙漠前进，齐格辅助他，有威胁到主角的就优先灭之（枪兵先灭，否则他们会奔女主角那儿去，女主角和战车托马斯及变成飞马的萨莎站在原地，诺顿在中间的小道堵住骑兵队。齐格还是要耐心杀敌，优先消灭对主角和那尔撒斯构成威胁的敌人，魔女出来后也要杀一个，剩下一个基本会瞬移到女主角那儿。萨莎配合战车干掉她吧。诺顿经验60几时就要往沙漠撤了，再撑下去要升级了。齐格利用再移动一边挡住骑兵队一边慢慢把上面的敌兵杀光，主角说得那尔撒斯后，拿工会钥匙，最后主角向据点移动，快到据点时，齐格可以放开那边的骑兵队来灭BOSS了。一群骑兵望尘莫及啊，场面倒是挺壮观，下回合灭BOSS过关。

战场对话

那尔撒斯：流南主公啊，救我！

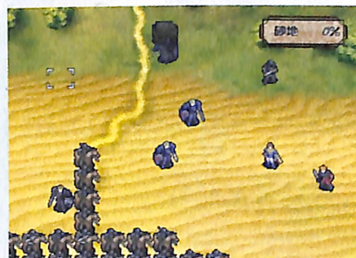
流南：妈的，叫什么，叫什么。



▲流南：站在齐格身旁感觉好踏实啊。



▲杀了魔女就快移回来。



▲诺顿：老子不跟你们玩了。



▲追不上了，呵呵。

MAP10

齐格通过再移动将除NPC的敌兵先解决了，再由拉芬说得。下面就没什么好说的了，齐格一人清版吧，别忘了让普拉姆喝牛奶。

MAP11

这章让萨姆森（サムソン）死掉，因为等火龙赶到他那儿，估计他不知升几级了，反正有三个复活名额。然后就是反复让卡特莉变龙，注意变回后的保护就行了，当然尽量保证变回人形的那一回合不要受到攻击，丢性命是小事，加经验可不得了（汗，什么话这是……）。



▲萨姆森，不要怪我……

战场对话

萨姆森：艾丽西娅（エリシャ），不用怕，有我在，那边援军快到了。

艾利西娅：萨姆森，你把斧子放下，我有话要和你说。

萨姆森扔掉斧子，三回合一命呜呼。

艾利西娅：要怪就怪你自己太强了。



▲这个位子一次可以喷四个，何乐而不为呢。



MAP12

之前去拿魔力之杖和风灵之舞，再选个枪兵莱昂内尔（ライネル）吧。这关出场位置注意（均带上盾），玛鲁哲和雷神干掉两个山贼，罗杰灭弓箭手，阿特罗姆（アトロム）下来。人员整体向左方移动，卡特莉变龙。下回合卡特莉尽量杀敌，其他人把剩下的清掉，下回合召唤师出现，火龙朝据点去，我方攻击一个敌兵但不要杀他，这样召唤师会给他加血而不召唤，下回合，火龙将召唤师和BOSS灭了（一定要尽快灭了），接下来就好办了，可以全灭敌兵，或者快点让霍姆兹占领据点算了。

◀这就叫顾此失彼，不能召唤了吧。

MAP13

这关讨厌！由于霍姆兹一回合解决不了BOSS，卡特莉船上不能变龙，那只能将这个艰巨的任务交给艾丽西亚了，连环雷啊。站位如图：第一回合就上船，我让左侧的赛诺（ゼノ）先上敌船，触发事件后，盗贼剑士躲到角落，其他人不要立刻往冲，等敌兵自己过来，船上敌兵被赛诺吸引，右边两个海贼到了我方船上，下回合，将堵住路的那个海贼杀了(好费力呀)，雷神上船，这时注意一定让飞马移到图中的位子，这样麦辛(メルヘン)才会过来，雷神下回合才能打到他。另外可以再放个人到雷神边上，分散敌方火力。下回合雷神直接挑掉BOSS就行了。

战场对话

霍姆兹：卡特莉，快变龙呀！

卡特莉：不行，俺变龙后太重了，据说在《封印》里，体格是1000。



▲卡特莉不能变龙，估计怕沉船吧。



▲麦辛要上当了。

MAP14

这关简单，就是用火龙灭光所有敌兵就行了，霍姆兹要做的就是访问民家和收得普拉姆。过关后的宝物我选的全是能力药。

MAP15

这关没什么好说的，不过应当注意的是这里的地形特技要学，主角学个边境，卡特莉学边境和破邪，为下一章做好准备。钱不够可以去赌博，钱够了就收手，不要太贪心了。

MAP16

还是主角和卡特莉出战，卡特莉第一回合就变龙，接下来主角就站在边上看戏吧。由于之前学了两个特技，卡特莉就算变回人形，也基本能躲过攻击，只是还是要尽量避免被攻击到，因为那样也会加经验啊。先把奥普斯干掉，然后慢慢杀眼球怪，烦是有点烦啦。我打了整整100回合呢。



▲最后一个，好辛苦啊。

MAP17

这关没什么难度，NPC也不错，齐格尽量多杀几个身上背着宝物的敌兵吧，圣书？呵呵，能拿就拿好了，其实无所谓，摆在仓库看看而已。

MAP18

这关比较麻烦一点，需要多人出战，如果只用齐格一人的话他无法兼顾攻城和对付召唤出来的天使。所以只能将那些刚收入的新人拿出来用了(真舍不得啊)，给他们都装备上盾(站位如四张图中的第一张)。齐格第一回合就能冲到门口，用标枪将一个重铠灭了，这样那个位子会空出来，其他敌兵就会上来主动攻击齐格，。其他人不动，或者适当调整位置，以便之后消灭那些讨厌的天使。第二回合天使出来了，齐格攻门，第三回合，齐格破门后再移动到迦南之盾面前(持必杀枪)，主角这边做好准备，齐格反击中必杀灭迦南之剑(这个要看运气，下回合干掉他也行)。干掉之后要塞爆炸，就只剩下魔物了。主角这边已经受到召唤天使的威胁，用蕾妮(レニー)，西罗(シロウ)等灭之，齐格把讨厌的召唤师干掉。接下来该做的就是将天使统统扫清。敏茨(ミンツ)去拿再移动书，有多余时间和金钱的话还可以去秘密商店买点武器。看到魔物逼上来了，流南就赶紧制压吧。

战场对话

迦南之剑：吉翁万岁！

迦南之盾：有没有搞错，明明是迦南万岁，你是不是被打糊涂了？

MAP19

这章也可以适当多出几个，把齐格调至最上方的位子，第一回合干一法师，第二回合在干掉一个，主角站到下回合能制压的位子。下一回合齐格杀BOSS主角过关。放心敌方召唤出来的怪物基本会朝罗法尔那儿去，说实话，有时不得不说电脑AI低，放着那么多修女不去灭，偏偏要跟罗法尔过不去，过关后只要萨莎在队中，罗法尔就会自动加入。

战场对话

萨莎：流南，救我爸爸！

流南：还记得第一章的情形吗？

萨莎哭着跑掉了。





MAP20

这一关之前的遭遇战全用卡特莉就不说了，此章关键是霍姆兹的走位以及火龙的命中，尽量避免被石像怪打到，具体就不说了，看图。我的霍姆兹一共被攻到5次，加了50的经验。另外还有一种办法是多出一些单位，用较弱的角色将开始的石像鬼引来，这样霍姆兹可能会少加一些经验，但考虑到之后战斗中那些经验尚少的角色还要用到，所以放弃。走位如以下四图：



▲硬撑。



▲我躲！



▲还是躲。



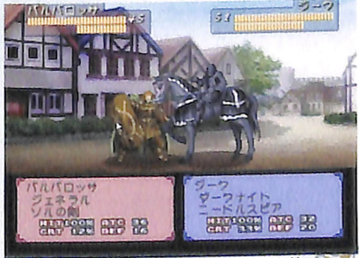
▲攻城开始了。



▲齐格单挑敌方全军。



▲奔着BOSS就冲过去。



▲旗鼓相当啊，不出必杀可灭不了他。

全员最低等级通关攻略

MAP21

NPC强啊，前5回合用卡特莉扛过去，讨厌的是两个魔女，我派出了艾丽西亚，所以她们就盯着艾丽西亚打，撑过这几个回合以后，再用火龙去喷吧。接着就躲在一边吧，看NPC解决得差不多了，让艾丽西亚拿风灵之舞，主角拿两个宝箱过关。



▲强劲的NPC，真希望他们每战都出场。

MAP22

卡特莉第一回合就变龙，莱昂哈特（レオンハート）把武器扔了。第二回合火龙往围在莱昂哈特身边地敌兵一喷，看运气，莱昂哈特只要能躲过就行，然后他就可以逃出来，和主角站一边吧。下面就是火龙的任务了。逐一消灭吧，挺费时的。



▲见人杀人，见佛杀佛，管你是谁，我喷！

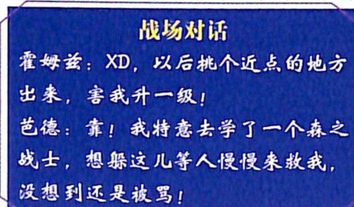
MAP23

这章挺头疼的，又要少加经验又要去保护芭德，敌兵又都是移动极强的飞马！我经过多次尝试，得出一种目前最为理想(主角只升一级)的打法。主角和卡特莉往芭德出现的地点奔(卡特莉第一回合不一定要变龙)，其他人也跟着移动。第二回合，主角依然前进，卡特莉变龙。士元(シゲン)站到飞马的攻击范围内，其他人在一边。尽量将飞马引来，以减轻主角那儿的压力。接着，右下方的飞马出现，主角被围住后只能硬挺，火龙每回合尽可能多地杀飞马，下面士元被飞马杀掉后，其他人平均杀敌，当然不能让任何一个人升级。芭德出现后飞马应该被灭得差不多了，一起向下跑吧，上面的弓骑兵和右下方的飞马增援又来了，想办法躲开弓骑兵，这样撒迦利亚(ザカリア)可解决两个，莱昂哈特解决一个弓骑兵让赶来的火龙解决，可让撒迦利亚诱敌。下面的战斗就简单了，火龙灭光敌兵，芭德说得利修埃尔。

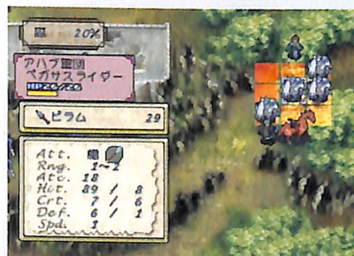
战场对话

霍姆兹：XD，以后挑个近点的地方出来，害我升一级！

芭德：靠！我特意去学了一个森之战士，想躲这儿等人慢慢来救我，没想到还是被骂！



▲飞马站位对我方十分有利。



▶这四个一定要全灭。

MAP24

第二次分队，主要是将利修埃尔，梅尔以及普拉姆分到流南队，以完成我的极光之雨作战计划。流南队其他经验尚少的人可以移到霍姆兹队。道具的分配很重要。二十四章开始就是梅莉娅的天下了，能支援她的都出场，其实以这几关的敌人的实力，梅莉娅的命中绝对够了。第五回合不要急着发动极光之雨，后面还有增援。到第十五回合，梅尔加魔力，梅莉娅配合普拉姆的再动，敌方全灭，注意，要想将BOSS也灭了必须出必杀，他有魔法盾。而且这个必杀是一定要凹的，否则杀一个BOSS就是100点经验啊！



▲帅就一个字，我要说N次！

MAP25

同上一关，第五回合敌全灭。主角说得纳尔撒斯，拿宝后制压下方据点。

MAP26

根据尽量少加经验地原则，选的是黑之公子，这关有个特点，如果在第五回合用极光之雨全灭敌军，包括BOSS的话，第六回合还会出现增援，但如果BOSS没有死的话，增援就不会出现。那么按理说就该等到10回合再用极光之雨，可另外一个问题是如果不在第五回合将敌兵全灭的话，盗贼会将MOV药偷走。就是说，要拿MOV药的话就得应付第六回合多出的四个暗黑兵，我是这样解决的，先向右下方逃，第五回合梅莉娅将敌全灭后，主角和那尔撒斯躲到左边，萨莎诱敌，第六回合，四个增援的暗黑兵出现，把他们沿着窄道往右上方引。主角和那尔撒斯就可以趁机去制压和拿宝了，注意路上会被伏击，带点盾和护身符就行。那边可能会受到暗黑兵的几次攻击，让人等级高的挡住吧。主角尽快制压就可以了。



▲我逃，我逃，我还是逃。
呵呵，陷阱已设好，乖乖上钩吧。



▲哈哈，真笨，我这叫声东击西。

MAP27

这关是给罗法尔王练级凹点的，注意在升级时优先考虑加的是AGI，然后是POW，SKL练好，敌兵也灭得差不多了。霍姆兹拿宝物过关吧。

MAP28

同上，尽快干掉BOSS过关吧。

MAP30

这个……永远是最轻松的一关了，不要用传送杖，那也是要加经验的啊，罗法尔和主角奔据点去吧，刚好来得及(否则那边龙圣之技的屋子要被破坏了)

塔里靠罗法尔和尤达搞定，宝物我看都不看，上了塔再下来，就可以去为以后的战斗做准备了。

在斗技场用罗法尔王练了两把百斩勇者剑，顺便赚点钱，然后就去买道具，其实后来也没用多少。

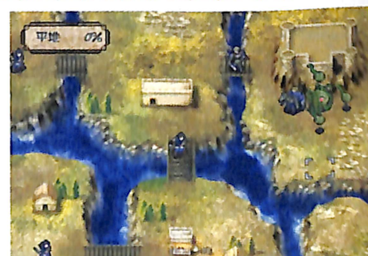
之后让罗法尔王等去学特技，我给罗法尔学了一个龙圣一个疾风，这两个特技很重要，之后的总力战就是靠他了。尤达学个天圣好了，其他的全给魔女。有多余的药也灌点。接下来是第三次的分队，这次分队当然是最重要的了，圣女我放在霍姆兹队，尤达以及极光之雨组合也过来，各队均配备一些尚可加经验的人，尤达拿一把百斩勇者剑是必须的。还有就是将李调到霍姆兹队，给他吃一个WLV，这样可以修理极光之雨。流南队这边主要是罗法尔王，和魔女等人要过来。道具大家平均分配，月剑最好给罗法尔，四回攻击的弓也要给他。回避剑给流南。



▲咦，刚才那么多人呢？（流南语）

MAP29

这章出场人物如下，芭德是用来吸引圣女传送过来的敌兵的，魔女第一回合就去攻门，第二回合把门打开后，罗法尔拿投枪冲入敌阵，一阵猛攻后，城外那群敌兵所剩无几。慢慢清理吧，阿特罗姆不必急着说得圣女。让罗法尔扫光敌兵后，过关。



▲这，就是史上最强的"不站在据点的BOSS"。

MAP31

这关我没有用传送，圣女用杖也是加经验的嘛，让尤达一人冲上去吧，魔女不一定都会下来攻击我方，我打时就傻傻地在移来移去。



▲出场那么多人，就是为了把尤达放这儿。



▲要出三下必杀才能灭了齐格。

MAP32

这章得用杖了，其实准备充足而且经验值0的人多的话不用杖也行，主要是魔女讨厌。

我还是一回合传尤达，一回合传主角过的。

MAP33

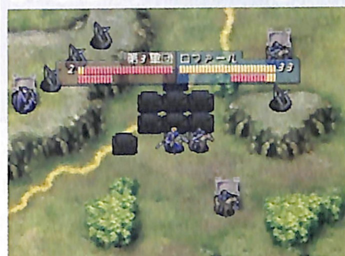
这章用圣女传送当然很方便，但那样圣女经验就要加很多，所以我决定最后出动一次极光之雨组合，熬到第五回合，敌方除BOSS全灭，尤达和主角立刻奔BOSS处，轻松过关。


▲前五回合就靠尤达大叔了。

MAP34

这关出了男女主角，比尔福特（ビルフォード），其他人也行，但经验必须很低，罗法尔王（装备月剑，标枪，带上MOV，POW药，护身符等），魔女（实际没用）。

第一回合，罗法尔冲向装甲车队，装备标枪，使用MOV药。男女主角和比尔福特往左下角去。第二回合，罗法尔再吃个POW，主角那儿躲进角落，比尔福特挡住，那边装甲车队猛攻罗法尔，但罗法尔已是今非昔比，拥有疾风＋死生＋龙圣的超级特技组合，装甲车队基本在一回合内被灭光，下回合，罗法尔下马并用月剑补血，主角那儿还是挡着。再下回合，罗法尔上高地，上马后持月剑站在艾伦斯特面前。艾伦斯特主动攻击，月剑反击，下回合月剑灭之。主角上前对话，制压过关。



▲罗法尔单挑装甲车队。



▲嘿嘿，虽然能力不如人家，不过武器比他强。

MAP35

莉莉娅（リーリエ）给罗法尔加力量，罗法尔持四回攻击的弓，去灭朱莉娅斯，站到朱莉娅斯只能间隔攻击的位子，等他来主动攻，反击四下灭之。如果他不主动进攻就直接上去，只是他站在据点，命中会差点。



▲莉莉娅首次（也是最后一次）出场。

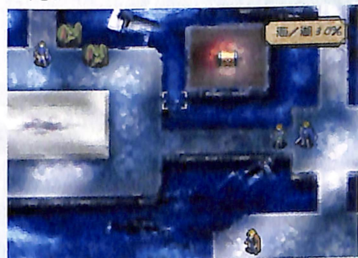
▲哈哈，都是不错的武器啊。

MAP37

出场四人，罗法尔加魔女和飞马老大，飞马要装备魔法盾，护身符等，再给她一把勇者剑。第一回合主角装备上回避剑冲僵尸龙去，魔女会攻击飞马和罗法尔，由于飞马等级高，可以杀两个魔女而不升级，罗法尔再解决两个，最大一块心病去掉了。主角那儿僵尸龙应该都自相残杀得差不多了，把带龙铠地那条引到上面，罗法尔挡在下图中的位子，接下来就是漫长地战斗，一回合杀一个，慢慢来吧。这时，之前给罗法尔吃的MOV药作用显现出来，由于敌兵很少主动攻击罗法尔又喜欢东跑跑西跑跑，如果还是以前的5格移动就会很麻烦。杀光后把BOSS灭了，流南拿圣剑屠龙。



▲那么弱的主角不打，偏偏攻击皇家骑士。


▲站在这个位子，下面就是时间多少的问题啦！

MAP36

制压前让罗法尔慢慢将怪物灭了，制压前其他三人走位请注意，罗法尔准备好杀召唤师，优先灭召唤飞行单位的。主角和另两人躲起来，罗法尔挡在主角身前，魔女过来就杀掉。六回合后过关。注意以后的几关将得不到什么补给，千万小心。


▲龙就要来了，大家快逃。

MAP38

还是两次传送搞定。

MAP39

罗法尔往左路，直冲齐格。魔女引龙过来（如图），干掉后魔女开门，罗法尔站在窄道引齐格出击。

▲魔女就是干这个用的。

MAP40

终于要结束了……两队的出场如图所示，那尔撒斯变身魔女后，希拉（シエラ）替赛内特开门，身上不要带武器，护身符和钥匙当然是必须的，赛内特立刻往下奔。圣女除魔（也是最后一次用杖，一共只能用5次）。第二回合那尔撒斯和谢拉分别开门，霍姆兹和尤达冲出来。流南这边是罗法尔负责右下敌兵，流南和赛内特去祭坛。再下一回合，尤达杀一魔法师，谢拉去主角身上拿些护身符，复活药什么的，以备不时之需。暗黑龙出现后，关键是要快速解决魔物，我是用谢拉和阿夫利特瞬移到祭坛上的（多给些护身符即可），最后就是围起来屠龙，最后一下交给缇娅（ティーエ）来完成就行了，因为她是惟一没有经验值的（屠龙一次要加80）。之后便慢慢欣赏通关画面吧。





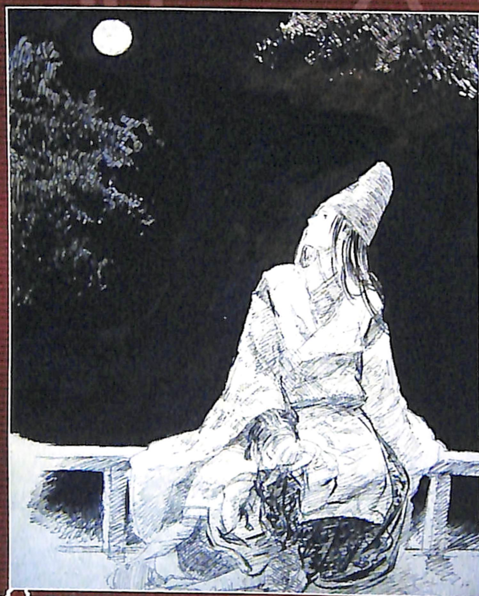
ACG议会

胜负师：ACG议会又与大家见面了。本次议会内容颇为丰富，共有五篇风格迥异的作品。第一篇关于阴阳师的文章充满了浪漫气息，不愧出自女玩家之手；而之后对于动画大师今敏的介绍也很具可读性，让人有找全今敏作品仔细品位的冲动；"煮酒说风流"这个系列喜欢三国文化的网友应该不陌生，这次菜菜子要谈的是吕蒙；接下来是一篇《苍炎之轨迹》的全面评论和《姿姿罗》的爱情观探讨，也为ACG议会增色不少，请大家慢慢欣赏。在这里重申一遍《游戏·人》的投稿信箱：gamers@263.net 还请各位踊跃投稿。

月之芳华·散落樱下

文 梵天

——阴阳师浪漫谭



晴明的家宅一如往日，四门大开，杂草丛生的庭院，驻足门前便可一览无余。这里与其说是家宅，倒不如说是现成的一块荒地。

围起院子的，是雕饰着大唐风格的围墙，顶上有山檐式的装饰瓦顶。

博雅打量着围墙内外，不由地叹了口气："晴明这家伙，也该整理一下院子了。"无奈晴明是个喜欢任由草木随意生长的人。

午后阳光斜照庭院。院子里，芳草萋萋，随风起伏。草丛间露出的小径，与其说是执意修建的，莫如说是人踩踏出来的吧，仿佛林间野兽出没的小道似的。

假如在夜间或清晨出入院子的话，恐怕衣服会沾上草叶的露水，一下子就沉重起来吧。

不过此刻艳阳高照，草丛算是干的。

"晴明，你在吗？"博雅没有敲门，径直穿门而入。

"博雅，你来啦。"微微上扬的嘴角，如薄施粉黛般嫣红的唇，一种不那么粗俗的笑漾于唇边。

一壶清酒，几尾闲鱼，幽雅的庭院，散淡的笔墨，再配上主人公玉树临风的相貌以及隽永的言谈，虽不比曹孟德煮酒论英雄的气势，却活脱脱一番"六朝风韵"的景象。而这个故事，是关于一个像随风飘动的，浮在夜间虚空的云朵般的男子的故事。他是一个身材修长、肤色白净，目光如水的飘逸美男子，就像风中浮云一样，飘然隐身于多姿多彩、风流文雅却阴渗渗的混沌之中，名曰——安倍晴明。

一、安倍晴明传

安倍晴明(あべのせいめい)，一个如云朵般飘逸的男子，活跃于平安京时代中期的阴阳师，其留下的历史与传说，若用汗牛充栋来形容的话，我想是一点也不夸张的。而在《阴阳师》这同名小说、漫画、电影中，他和好友源博雅的奇幻经历也为这亦真亦幻的历史抹上一笔神秘色彩。（想必也成了同人女们借题发挥的对象了吧，汗……）现在，我们来结合历史看看这位著名阴阳师的传奇人生吧。

根据现今存留的安倍家族谱以及现存的资料来看，安倍这个姓氏起源于孝元帝的皇子大彦命，在《古事记》中有一段这样的记载："大倭根子日子国玖琉命(孝元天皇)在轻地之原宫，治理天下…………此天皇的儿子共计五位……其兄大毗古命的儿子建沼河别命为阿倍臣等的祖先"。也就是说，安倍一族的始祖是大彦命的第十一代孙——阿倍仓桥麻吕，又名阿部内麻吕。阿倍仓桥麻吕在大化革新时曾任左大臣，其子安倍御主人在文武天皇时任右大臣，在《竹取物语》中曾有为辉夜姬取火鼠皮的记载。仓桥麻吕之女小足媛是孝德天皇的妃子，生有马皇子，是天智天皇的竞争对手，后中了他人诡计而被杀害。这样看来，安倍晴明本应是身世显赫，出身高贵的贵族，但后期在物语传说中曾说过安倍一族在晴明之父安倍益材这一代时已经开始走上没落的道路，究竟真正的家族落败原因并没有真正的记载。即便真的家族没落，晴明留在人们心中的大概还是贵公子的形象吧。

以上说的是安倍一族的起源问题，和安倍晴明真正的联系并不是很大，接下来，我们还是看看历史记载中晴明殿下的资料吧。

安倍晴明的父亲为安倍益材，曾担任大膳大夫(注：大膳大夫负责天皇膳食，属于宫内省官员，不过请不要称之为伙头军……)，是安倍御主人以来安倍家的第八代传人，在镰仓时代之后的传奇物语中也记为安倍保名，而现代又有考证说晴明的父亲为平将门。不过相比之下，关于晴明生父的八卦已经算少了，而人们津津乐道的还是关于晴明生母的传说吧。最流行的说法是安倍晴明的母亲是一只化身成人形的名为"葛の叶"的白狐，所以可以理解晴明为何天生聪颖灵力过人，也可以理解传说中他秀美的长相了吧。



▲图为晴明画像……我不是故意放图的……

当然传说是多样的，也有种说法指晴明的母亲是"游女"，(这个游女的含义可不是指艺妓级别分类中的"天神、花魁、游女"哦，而是指当时在日本全国游历的巫女，最有名的应该是安土桃山时期的"出云阿国"，又如ACG中的罗将神、桔梗等人)此外还有晴明是橘文子生的说法。不过比较有说服力的观点为晴明的母亲是平民，所以在正史野史中均没有记载。在平安时代，阶级的划分相当明确，平民、山民(城市以外居住的人口)的社会地位不高，安倍晴明也可能是为了掩盖自己出身微贱这一事实，而故意隐瞒了真相。不过话说回来，居住在偏远山区的人能时时融入大自然，感受天地之灵气、沐浴日月之精华(做娜可露露状)，自然拥有城里人所无法理解的能力。所以说，安倍晴明强大的灵力有一部分是继承其母的，这一点该是毫无疑问的吧。(蹲入墙角划圈圈，我是乡下来的猫……)

关于安倍晴明的出身，一直都有很多种说法，在日本也是一个争议较多的话题。从正史的记载来看，安倍晴明的事迹记录少之又少，只能用一个"谜"字来形容。相传安倍晴明出生于延喜21年(公元921年，藤原氏摄政的鼎盛时期)，谢世

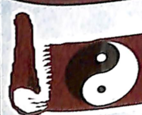
于宽弘2年(公元1005年)，享年85岁，但根据《土御门家记录》记载，安倍晴明于45岁时去世，其中并未记载其正确的出生年份，看来这又是历史留给我们的一个谜题了吧。相传安倍晴明幼年时就热爱天文学、占星学(这就是传说中的宿命呀)，到了公元960年其40岁的时候，成为“阴阳寮”的天文得业生，后又成为天文博士，接着历任大膳大夫、天文博士、主计权助、穀仓院别当、播磨守、左京权大夫等职位。后于长保三年(1001年)任从四品下，这已经超出了从五品上阴阳头的最高品衔，想必这就是能力的见证吧。

不过我觉得遗憾的是在整个资料收集和整理的过程中，并没有看到任何关于晴明从幼年到中年的记录，即便能找到的画像也是他中年以后的模样，恐怕这也是造成安倍晴明充满神秘感的原因之一吧，同时也给不少人留足了YY的余地。关于画像的问题，大家将就着看看吧，虽然离野村万斋先生扮演的晴明相差甚远，但有了冲田总司真人相片的前车之鉴后，我想这个画像也不是很打击人……

古往今来有关其青年时代的小说传奇数不胜数。在《今昔物语》卷24第16话有这样的记载：少年晴明跟随贺茂忠行修习阴阳道，一夜归程时跟随牛车看到了百鬼夜行，禀报忠行后随行人员得以侥幸逃过一劫，自此忠行发现了晴明所具有的非凡能力，其后便将自己毕生所学倾囊相授了。传说安倍晴明从朱雀帝到一条帝共侍奉了六代帝王(朱雀、村上、冷泉、圆融、花山、一条)。在村上帝那一代时，在城刑山得到了伯道仙人的传授，回朝创立了日本独特的阴阳道，规范了朝廷祭祀政策和人民生活的方式。直到现在日本人日常生活中经常出现的避讳、历法、占卜方法等等都是从那时候开始的。虽然占星、预言不以为信，但至少说明安倍晴明有着洞悉人心、分析政局的敏锐感觉。而他制订完善的天文历法，更充分显示出他非凡的数学、天文学才能。安倍晴明一生虽著书无数，但其著作存世仅《占事略决》一本，书中主要描述了五行诸元素之间的相互关系，以及它们表示出来的占术理论，并在此基础上进一步解释了实践的应用方法，这也就是代表性的“晴明桔梗”，下面我们会对这个印记做简要的介绍。

以下是安倍晴明一生的大事纪要，整理自小说《阴阳师》。

延喜21(921)年	/	出生。
天德4(960)年	/	作为天文学得业生(类似天文学学士)登上历史舞台。
应和元(961)年	/	与师傅贺茂保宪共同完成了灵剑的铸造。
康保4(967)年	/	以阴阳师的身分参与政治。
天禄3(972)年	/	晋升为天文博士。
贞元2(977)年	/	师贺茂保宪去世(61岁)。
天元元(978)年	7月24日	位于出云的晴明宅遭雷击毁损。(记载于《日本记略》)
天元2(979)年	/	奉圆融天皇之命，封印了那智山的天狗。(记载于《禅林应制诗》)
永观2(984)年	7月28日	预测圆融天皇的让位之日为“下月28日”；
	7月29日	同道光等人就“让位、立太子”的勘文事宜，与藤原实资商议。
宽和元(985)年	4月19日	为藤原实资妻室举行安产“解除”仪式。
	5月29日	卜问花山天皇入道的日期，得到“明日寅时克初为最佳”的回答。
	11月	为大尝会时的吉志舞表演作奉行。
宽和2(986)年	2月16日	因太政官官邸正厅有蛇出没，为之占卜。
	2月27日	太政官官邸正厅的母屋飞进了鸽子，为此事占卜。
永延2(988)年	7月24日	为藤原实资之子举行“鬼气祭”。
永延3(989)年	1月6日	为一条天皇的病进行占卜。
	2月11日	为皇太后诠子的病举行泰山府君之祭。
正历4(993)年	/	为袚除一条天皇的心病而举行了“御禊”。
	/	晴明长子吉平任阴阳助。
长德3(998)年	/	奉道长之命筹备“防解火灾祭”。
长保元(999)年	7月16日	为一条天皇的齿疾占卜。
	11月7日	卜定“防解火灾祭”的日期时辰。
长保2(1000)年	1月28日	卜定道长之女藤原彰子立后吉时。
	2月16日	卜定天皇行幸法　院的吉辰为下月14日， 同时还占卜了一条天皇新造寝宫的入迁日期。
	10月11日	在一条天皇进行迁宫之际，举行了“反闬”。
	10月21日	筹备营造寝宫人员的叙位式典，并宣读了叙位的次序。
长保3(1001)年	6月20日	就东宫太子居贞亲王的病进言供养不动明王像。
	闰12月17日	因东三条院诠子向藤原行成邸进行迁移时去世一事而进行了占卜。
	闰12月23日	为藏人所就诠子的葬礼事宜进行了卜定。
	同年年底	官至从四位下。
长保4(1002)年	7月27日	奉一条天皇之命举行“玄宫北极祭”。
	8月21日	因敦康亲王的病含邪气而进行了占卜。
	/	为藤原行成举办“泰山府君祭”。
宽弘元(1004)年	2月19日	卜定道长的木幡三昧堂的建造场所。
	2月26日	回答了藤原行成关于庚辰日佛事的询问。
	6月18日	道长原定的贺茂神社参旨因晴明的占卜结果不吉而延期。
	6月20日	道长的新造佛像计划因晴明的占卜结果不利而中止。
	7月14日	为祈雨而举行了五龙祭，随后果然天降大雨。
	9月25日	因听闻多武峰的墓穴出现响声而进行了占卜。
	12月3日	在土御门邸进行了大般若经和观音经的供养。同时开设法会， 并与光荣(保宪之子)等人一起举行祭祀活动。
	同年	晴明次男吉昌升为阴阳头。
宽弘2(1005)年	3月8日	为中宫彰子举行“反闬”。
	9月26日	晴明去世(85岁)。



二、阴阳术初级入门讲座

阴阳道最早源于1500年前中国“阴阳五行”思想的传入，后来经过发展成为日本自有的一种富有本土色彩的宗教形式，成为日本神道的一部分，在平安时代达到其鼎盛。本文作为讨论阴阳师的文章，那么自然也少不了阴阳术的相关东东。刚才讲了那么多安倍晴明的生平事迹，想必大家对这位传奇式人物有所了解了吧，因此下面我们就来结合游戏动漫谈一下阴阳术，不过本文作为一篇浪漫杂谈，所涉及的阴阳术在正统定义上也仅仅是一些皮毛而已。关于阴阳道的研究估计用尽十几页纸也写不完，所以我们还是来看一下一些常见的阴阳术相关知识吧。

五芒星(晴明桔梗)

在各类游戏和动漫中，只要涉及咒术、封印术或其他一些带有一点魔法色彩的作品的时候，经常能看到一个每条边互相连接，形成无限循环状态的五角星图案，这个五角星图案有时代表属



▲阴阳术初级讲座开始，都准备好纸和笔——被晴明抽飞的作者留。



性相克的意思，有时则通过图案边缘的咒文表示阵术的作用。看过《东京巴比伦》或《X 战记》的话会发现，皇昴流手上的是正位图形，而樱冢护星史郎手上的则是逆位图形。这个图形被称为"五芒星"，也是安倍晴明最具代表的印记之一——晴明桔梗。在晴明神社中，这个"晴明桔梗"可是随处可见哦！而在电影《阴阳师》中，晴明家的大门上就有这个印记。(生人勿近？－_－|||)

在很多西方神话学说、神秘学说中，这个五芒星也被做足了文章呀，因为古人迷信它可以防止恶魔和恶灵的侵犯。在神秘学的魔法阵中，圆形魔法阵用于保护魔法师本人，而五芒星则被用于封印恶魔、其线条的五个交汇点被认为是可以封闭恶魔的"门"，可以将恶魔封在五芒星中间的五边形中。因此，教会将五芒星称为"恶魔的纹章"、"女巫的十字"、"魔法师之星"和"女巫之足"，甚至宣称人狼的脚后跟就有五芒星。

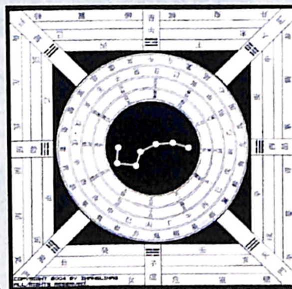
抛开西方学说不谈，单在阴阳道中，这个五芒星的内在含义就非常复杂。"晴明桔梗"代表阴阳五行中的金、水、土、木、火五种元素，循环连接的线条表示五行元素互相生成，又互相克制的含义，基本可理解成这样的意思：木加热生火、火燃烧生土、土炼成金、金流动生水、用水浇灌又生木。在一些讲究属性相克的游戏中，通常会有土克木、水克土、火克水、水克火、木克金之类的设定，这也是根据这个五芒星而来的。不过阴阳五行中的元素颜色设定与我们通常理解的略有不同。在一般的游戏设定中，水属性一般为回复系的白魔法，金属性一般作为防御系能力使用，(不知机战中的"铁壁"指令算不算金属性的，汗……)而在"晴明桔梗"中，五元素代表的颜色分别如下：水色为黑、木色为青、金色为白、火色为红、土色为黄，可见经过长期的演化之后，我们现在能了解的五行学说已经与最初的概念有点偏差了。



式盘

在游戏《九怨》中，玩家来到西侍所之后，会在房内的墙上看到一个可转动的机关，按照破军对朱雀、白兽对微明、从魁对西昴的方式便可打开机关。在阴阳术中，这可是每个阴阳师必备的家当，其正式学名为"式盘"，若没了这个东西，一些占卜、解咒、星相之类的仪式可就没法进行了。所以说，作为阴阳师除了要熟练掌握先前介绍的"晴明桔梗"之外，还要能看懂式盘上的各个刻印和不同方位所代表的意思。现在，就由小生向大家简介一下式盘上各轮刻印所代表的意思吧。

式盘中间有我们非常熟悉的北斗七星阵，每颗星连起来形成代表破军的箭头。在阴阳术中，北斗七星的每颗星代表不同的含义，分别表示成"一星为枢、二星为璇、三星为玑、四星为权、五星为衡、六星为开阳、七星为标光"。除去中间刻有北斗七星的圆盘外，外层还有天盘和地盘，因此整个式盘代表"圆天上有方地，天盘上有十二月神，地盘有十二支"，其中所说的地盘十二支就是我们日常可见的"十二地支"，即子、丑、寅、卯、辰、巳、午、未、申、酉、戌、亥。通常情况下，式盘按照由北向南的顺时针方向转动的，可形成常用的"十二阵"(不是食阵……)。这"十二阵"按照方位分别是"前一腾蛇、前二朱雀、前三六合、前四幻阵、前五青龙、前六贵人，后一天后、后二大阴、后三玄武、后四大裳、后五白虎、后六天空"，这和安倍晴明驱使的十二式神有共通之处，而我们平时所说的青龙、朱雀、白虎、玄武也在其中。



▲上图为古六壬式盘，和在阴阳师中看到的式盘稍微不同。

限于本人研究范围有限，目前能解读出式盘的含义也就只有一点点，但其真正奥秘绝对不止这些，大家不妨结合下图看一下注释吧。

六壬式盘结构：天圆地方，中间圆型表天，可以转动。下面方盘表地，天地相错定吉凶。

中央北斗七星：《天官书》说：斗为帝车，运于中央，临制四乡。分阴阳，建四时，均五行，移节度，定诸纪，皆系于斗。

又斗口四星为魁为车身，斗杓三星为辕为套马部分。又说古人加杓前之招摇和天锋两星，称北斗九星。

内第一圈天将：贵人、腾蛇、朱雀、六合、幻阵、青龙、天空、白虎、大裳、玄武、大阴、天后。

内第二圈十二支神名：神后、大吉、功曹、太冲、天罡、太乙、胜光、小吉、传送、从魁、河魁、登明。

内第三圈天干与地支组合盘。

外第一圈二十八宿：同上，此二十八宿表地理分野。

外第二圈十二支：子、丑、寅、卯、辰、巳、午、未、申、酉、戌、亥。

外第三圈十天干：甲、乙、丙、丁、戊、己、庚、辛、壬、癸。

地盘又配后天八卦：坎、艮、震、巽、离、坤、兑、乾。

太极

看到这里估计大家会觉得很奇怪，太极图不是只跟道教渊源深厚吗？关于太极图的注解，在唐朝《淮南子》的天文训中曾有这样的记载："在天地还没有形成的时候，混沌是没有差别的。后来混沌逐渐分为上层和下层，形成了宇和宙，宇和宙之间又生成了气。气中清阳的部分为天，重浊的部分为地。随着天的阳气和地的阴气的升降流动，产生了万物。"阴阳道中关于"极"的定义，就是指上升的地气和下降的天气。在太极图上，最外侧的圆圈代表一，里面的两个圈分别代表阴阳两极，表示"太极一生两极二、两极二生物体三、物体三生万物"，图中黑白两色的勾玉代表的便是这生生不息的宇宙万物吧。

式神

阴阳师的代表能力之一便是可以随心所欲地操纵式神为自己办事，式神即是被人类操控的超自然生物，其种类繁多，等级复杂，可以是自然界的动植物，也可是一些精灵等。按照所操控的式神等级便能看出持灵者的能力，相传役小角能操纵前鬼、后鬼，安倍晴明操纵着"青龙、勾陈、六合、朱雀、腾蛇、贵人、天后、大阴、玄武、大裳、白虎、天空"这十二式神，又如一些较低级的式符如犬神、犬鬼(犬夜叉不算－_－b)，或者是一些浮游灵等等。UCG以前曾有一篇《百鬼夜行》，列举了很多日本传说中的神魔鬼怪，这里我就不做重复说明了。



动漫游戏中式神的出场率也非常高，如人设华丽的射击游戏《式神之城》，《九怨》中"九怨之章"晴明登场时持有的高级式符"护鬼"、"善鬼"，《暗之末裔》中都筑麻斗持有的十二式神，或者《鬼神童子》、《孔雀王》等等。说来说去，高级式神只能为强者所拥有，芦屋道满之所以一直能力不胜晴明，在式神上就输了一大截呀。不过因为关于式神一直都是虚拟物品，没有现成的试验可做，所以小生至此还未能感受到驱使式神做事会有什么样的感觉，所以也就不能搞太清楚了，哈哈……(某编：召唤癞蛤蟆文太及龙王巴哈姆特，给我拖出去打！)

现在，在一些古刹里还能找到关于阴阳术的卷轴或者在书店购买一些阴阳道的书籍，有兴趣的玩家不如自行从这些书籍中寻找答案吧。

三、平安京历代记



咳咳……刚才说了这么多初级阴阳术里面的东西，我想大家早已看得云里雾里晕头转向了吧。别急，现在我们转入正史，聊几个平安京的话题，毕竟这个才是安倍晴明活跃的大舞台嘛，而且在游戏和动漫中，平安京、战国、幕末这三段历史也是最常见和多次被编入作品的。在原版小说《阴阳师》前面曾有这样一句话："鬼も世の乱れも人の迷い心があって生もれるもの。"足见平安京时代仍然是个民智未开的时代。公元794年，因发生藤原种继被暗杀的事件，为保护桓武天皇免受废太子早良亲王的怨灵侵害，仅十年就放弃了长冈京，转而建都平安京。从地理位置上可以知道，这两个地方其实距离很近，并不像中国古代迁都那样，历朝都城相距很远。若看过紫式部的《源氏物语》，便会为书中所描写的那些贵族们的奢华生活而惊叹吧。

事实上，平安时代虽像唐朝一样达到了历史上的一个鼎盛时期，表面上是一个高层、贵族贤政文治，天下太平的场景，而内部却充满了肮脏的贵族争权夺利。统治者的无能和高层贵族的腐败，造成了底层人民生活在水深火热之中，各类负面情绪几乎充斥了整个时代，随之而来的便是怨灵的出现。与这些危害人类的怨灵对抗就是阴阳师的工作。再加上当时日本京都遭遇了前所未有的灾难，洪水、地震、疫病、火灾等情形不断涌现（当时天皇所住的皇宫曾被大火烧毁，传言为菅原文时的怨灵所为），因此人心惶惶，鬼神之乱甚嚣尘上，不仅上位者信之凿凿，连百姓也受了很大影响。在这种形势下，贵族们对方位、日期的吉凶之说深信不疑，出门必挑日子算方位，一旦遇到疾病灾祸就托言鬼怪作祟或碰上百鬼夜行等不洁之物。因此，当时的贵族们熟知阴阳道的各种禁忌，恪守其礼仪及法令，就连起床、洗漱、吃饭等日常琐事都有相应的禁忌，而朝廷政事的吉凶也要依照这一原则。所以当时的阴阳道在国家拥有专属的部门——阴阳寮，阴阳寮是中务省管辖下的六寮之一，负责观测天文、气象以及占卜、制定历法等等，除官员外，还有阴阳师、阴阳博士、阴阳生、历博士、历生、天文博士、天文生、漏刻博士、守辰丁等职位，它也影响着国家政策的实施。这一时期的阴阳道不再是一种单纯的以禁忌和咒术为主的信仰，而是与国家社稷相关联的政治行为，阴阳师等同于平安时代的"国家公务员"而活跃在政治舞台上。

平安时期正是我国唐朝的鼎盛时期。在这之前约150年，即645年，日本实行了大家熟知的"大化革新"，同期这也是唐朝最辉煌的"贞观之治"，从那时起日本仿照中国开始采用年号制度。平安京都城的的建筑模式就基本仿造唐朝的长安和洛阳，整个都城以"朱雀大道"分为东西两片，东片仿照洛阳，西片仿造长安的棋盘格局，整个都城非常整齐规则。按照"四横五纵"（即临、兵、斗、者、皆、阵、列、在、前）的原理建造的皇城堪称当时建筑史上的杰作。参照阴阳五行的说法，建造都城需要北方有山，玄武居其上；东方有河，青龙藏其中；西方有大道，白虎卧其上；南方有大池，朱雀栖其中。而平安京正好符合这些条件，北方玄武居于船冈山，东方青龙藏于鸭河，西方白虎卧于阴阳山道，南方朱雀栖于巨椋池。不过要是真的由这样的奇珍异兽来镇守都城的话，大多数人会把它们看作怪兽而不是圣兽……

以下是平安京历史年表同我国部分历史的对照

年份	事件
794年	废长冈京，转而建都平安京， 平安时代开始（唐朝安史之乱后）。
907年	唐朝灭亡。
921年	安倍晴明出生。
960年	宋太祖创立宋朝，北宋开始。
1005年	安倍晴明去世。
1016年	《源氏物语》问世。
1192年	源赖朝创立镰仓幕府，平安时代结束。 武士统治正式开始，天皇成为傀儡。
1582年	织田信长死于本能寺之变。
1590年	丰臣秀吉统一全日本。
1603年	德川家康设立幕府于江户。
1867年	大政奉还，明治天皇亲政， 七百年的武士政治结束。
1868年	国都迁往江户改名东京， 一千多年的国都"平安京"正式落幕。

四、特别记录之电影小说ACG

原著《阴阳师》小说一共六卷，外加天野喜孝特别绘制的阴阳师绘卷一部，均已连载完毕，作者为梦枕獏。该书堪称日本的聊斋、东方的魔戒，被读者喻为"会咬人的小说"，曾热销数百万册。作者独有的短句手法以及唯美的描述，演绎了一段段凄美的樱花故事。现在国内玩家也可大饱眼福了，由新经典文化出版的《阴阳师》小说共分成七卷，目前发行到第四卷，该系列小说共分为《阴阳师》、《阴阳师·凤凰卷》、《阴阳师·付丧神卷》、《阴阳师·飞天卷》、《阴阳师·生成姬》、《阴阳师·龙笛卷》、绘本《阴阳师·晴明除瘤》，虽说在翻译上有所出入，但是原作的意境还是能深深体会的。提及小说，便不得不提到冈野玲子女士创作的漫画版阴阳师，全书共十二卷，大部分内容都改编自小说，画风沿袭传统却又内蕴少女漫画特有的华丽风格，是目前少女漫画中不可多得的精品。



相信很多玩家已经看过两部《阴阳师》的电影了，不过千万别把第一部电影理解成BL暧昧剧，把第二部看成女装恶稿，这可是大不敬啊。安倍晴明的扮演者野村万斋被誉为"日本狂言界的贵公子"，起初不能理解梦枕獏为何一定要邀请野村万斋出演阴阳师，否则此电影宁可不拍。不过看过全剧后才发现，这平安时代贵公子的典雅和媚惑、这世袭制度下保留的古典遗韵、举手投足间的秀雅和世家风范，也就只有狂言师出身的野村万斋能展现了。

电影中，当他身着平安时代宽大多层的狩衣，挥舞大如布袋的衣袖，翩翩舞起"泰山府君祭"时，你会惊讶于何样的姿态竟能将如此笨重的衣物展现得这般雍容和堂皇。而第二部最终那段"天宇受卖之舞"，他身着红白相间的神女舞衣，披散长发，头戴草环，手执金铃、帛扇，在黑幕印衬下，长袖似仙、彩扇如


▲原版漫画中的彩页。



蝶、眼波流转、顾盼生辉，长长的裙裤在跳跃间轻轻划过黯然深沉的黑色，只在眼底留下一片艳红的霞光……此情此景又如何用凡俗的语言来形容呢。

另外，介于本人游戏能力有限，目前接触过的阴阳师相关游戏也仅仅是《御迦·百鬼讨伐绘卷》及《九怨》而已。《九怨》中晴明与芦屋道满的故事虽属原创，但历史上芦屋道满一直是晴明的死对头和竞争对手，无奈长的没晴明好看(这个算理由？ -_-|||)。"九怨之章"中晴明初登场便拥有很多高级式符，此外杀伤力也是其他两位女性角色的数倍，虽然这章流程简短，但是晴明大人华丽的杀伤力实在惊人，用封魔钉封印桑树双子的剧情很酷吧，全程面无表情，摆出了一副"凡鬼怪皆诛"的姿态。另外，这个晴明是男性，而不是某人攻略中所写的女性……(某编：-v-b)

Xbox上的《御迦》第二部《百鬼讨伐绘卷》是一款相当不错的ACT，极具魅力的妖魔设定，绚丽的游戏画面，以及各具特色的六位角色，再配合平安京时期"酒吞童子退治"、"土蜘蛛一族"的传奇故事，使整个游戏将破坏的美学演绎到淋漓尽致。游戏中登场的人物在历史上都是有据可考的，喜欢日式风格动作游戏的玩家可千万不能错过这款游戏，毕竟Xbox上美式风格的游戏是主流，极具日式奇幻特色的游戏是不多见的。

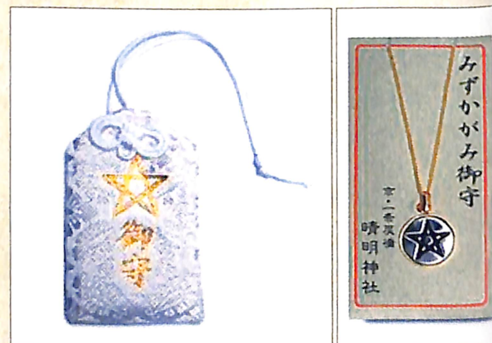
五、番外篇之安倍晴明古迹今探

在出生地的问题上，日本数个地方都对安倍晴明的出生有着不同的说法，不过在资料中，确实在晴明的出生地之上写着"不详"二字，汗……主要的争议有这三种。大阪方面认为，在大阪市阿倍野元町，有安倍晴明神社，并有神祭活动。立有"安倍晴明诞生传承地"的石碑，旁边还有晴明生产用烧热水的水井遗迹，那么这个该是最具权威性的晴明诞生地了。茨城根据最古老的晴明传记《ほき抄》收录的《由来》记载，晴明的诞生地在常陆国筑波山麓的猫岛，也就是现在茨城县真壁郡明野町猫岛。猫岛是高松家的旧领地，有作为晴明诞生地证据的晴明神社。另外，高松家在宝永八年(1711年)时还有《晴明传记》收藏。常陆国在晴明诞生前有朝廷下旨从京都派遣阴阳师的记录，虽然是有关阴阳道的考证，却没有确实的猫岛是晴明诞生地的证据。而香川的《赞岐国大日记》里有晴明是在赞岐国香东郡井原庄诞生的记录。还有，在丸龟藩的公撰地方志《西赞府志》里，有晴明是赞岐国香川郡由佐的诞生记录。有趣的是赞岐国由佐和常陆国猫岛有密切的关系，由佐的地名是因为常陆国出身的由佐氏而得名……以上的这些，就让学者们慢慢争论吧，我们还是来看看晴明神社的庐山真面目。



晴明神社位于距一条桥200米的堀川大街西北角，据说这里曾是他的宅邸。神社的纹章为五芒星。每年神社都要举行本社的特色祭典——神幸祭(9月25日～26日)。另外神社还提供占卜等相关特色服务。

今年是安倍晴明逝世后的1000年，看来神社必定热闹非凡啊。



▲奉上晴明神社的御用纪念品，看起来很精致的样子，好想也收一套啊……

六、恶搞篇之成为阴阳师的资质

1.天生灵力过人，即已经"开天眼、可见鬼"的人。

2.胆识过人，不论怨灵、恶灵、凶神恶刹还是妖魔鬼怪，当百鬼夜行时一定要遇乱不惊，泰然处之，否则当场被吓死的就是自己了，建议先接受日式恐怖片的调教。

3.住房请选择偏僻的古宅，庭院内杂草丛生，多处设置机关、除灵物品且常有面容秀丽的女子游走于屋中。屋前建小桥一座，桥下供养式神，以便通知有客人到访。门窗可自动开合，里面的动植物除了能说话外还能变成人形。另注：此屋的目的在于吓死进屋的活人，封印误闯的游魂。

4.闲来无事邀朋友来谈天说地时备清酒若干，以酒代茶。聊天话题不外乎为咒的含义，说的话要越不能让对方听明白越好，直至对方产生严重的心理阴影，然后再安慰对方"你是一个好人"，同时奉上妩媚的笑容。(友情提醒：对自身容貌没有足够信心者请勿随意模仿，否则你只能COS出星爷电影中的"如花"而不是秀美的晴明大人，此外还会招致杀身之祸或被FANS拖出去享受鞭尸游街凌迟等一系列酷刑)

5.外貌上，除了唇红齿白、手指修长、容貌俊美外，还要练就极具挑逗能力的眼神和嘴唇。行动要飘逸斯文，喜怒哀乐都要内敛并时刻给人留下面带微笑的美好印象。(其实内心嘛……哼哼哼哼……因为时常捉弄人而独自暗爽到内伤……)

6.修行上要上知天文下知地理，前后通晓古今，占卜、风水、星相、召唤术、封印术等看家本领要融会贯通，不仅要理论上的也要实际操作上的，此外最好学会几何画图，不然画不出五芒星的封印阵……

7.请更改作息时间，不论白天晚上都要保持良好的精神状态，特别是晚上不能犯迷糊，因为大多数鬼都是在午夜以后开始行动的……所以，请先成为夜行性动物吧。

8.在正式成为阴阳师之前先去晴明神社祭拜，得到阴阳师免许，否则就不是官方认定的阴阳师啦。

9.RP尽量要中庸，否则若像小生这样集合响良牙与安藤正树之全部优点的人(热血、路痴、迷糊)，估计是没法当阴阳师的。

10.为了能有效看懂文中的内容，请先把和阴阳师相关的小说、漫画、电影、游戏……好好地学习一遍……

幻想的代理人——今敏

文 yakumo

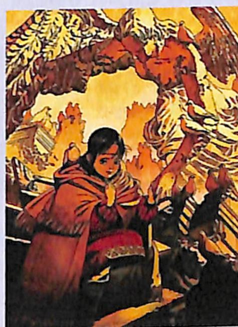


前些年每每和人说起《Perfect Blue》这部片子，大多数朋友会告诉我这是大友克洋监督，我便每每纠正。但当时今敏先生的名气确实无法与现日而语。那个时候我们只熟悉宫崎骏、大友克洋和押井守，宫崎骏的片子充满童话色彩且富有鲜活的张力，大友克洋的片子细节一丝不苟画面让人惊艳剧本却有种难以言表的排斥，押井守的片子主题沉重多贴近现实主义富含思想性。我们还无法对今敏有所评价，因为我们那时了解甚少。细细追寻起来，他身后那条斑驳的小径也开始慢慢浮现在眼前。



今敏(Kon Satoshi)，1963年10月12日出生于北海道。19岁入读武藏野美术大学后就开始在《YOUNG MAGAZINE》上发表漫画。1990年讲谈社发行了他个人的第一部漫画《海归线》，并在同年以大友克洋监督的动画《老人Z》中美术设定一职初次进入动画行业。在他的处女作《Perfect Blue》诞生之前有着默默无闻的7年时光，所以说机会是为有准备的人而出现的。在这7年中他在动漫画两个行业都有所尝试，1991年讲谈社又发行了他的第二本单行本《World Apartment Horror》，且在动画《疾走Melos》中任layout。然后的几年是今敏先生职业生涯中非常重要的几年：大友克洋《Memories》中"她的回忆"脚本、美术设定、设计；《机动警察Patlabor2》中layout；《JOJO奇妙冒险》OVA第5话的脚本、分镜、演出(是的，你没有看错)。随后他暂时告别了动画而开始持续漫画的创作，在德间书店的《ANIMAGE》上连载未完的《セラフィム 2亿6661万3336の翼》(故事的大概内容是世界上蔓延着感染者就会死亡的"天使病"，为了寻找病因，3人的贤者和少女塞拉踏上了旅途，前方等待着他们的是敌人形形色色的阴谋……)从1995年5月号到1996年11月号共连载了16回，故事的原作是押井守；1995年春在《コミック・ガイズ》上连载了共19回的作品《Opus》，但可惜的是似乎都没有单行本化，有缘看过的人是少之又少。





早年的今敏老师在动画和漫画方面都在进行着探索。据称他是在高中时代迷恋上了高达动画系列，并由此开始了他的艺术生涯。可是我们如今所看到的先生的作品并没有机器人动画的影子，这是由于大学时代真人影片所带给他的影响。所以当我们看到今敏的动画后，更多感受到的是电影气息，而他也更像是一个电影导演。说到这里我拐一个弯，动画本身就是电影的一个分支，曾经和不少朋友探讨过其中的类似或不同，有一个问题始终徘徊在我的脑中：如果一部动画的剧本完全可以用真人演出来代替，那么真的有必要让原画师和动画师们一帧一帧地画出来吗？我给自己的答案是，动画在表现现实所无法拍摄的镜头时有着无可比拟的先天优势，而表现现实的时候却可以随时进行艺术抽象与加工，现今的电影与动画已经从最早的基本无关系到现在的渐渐融合，界限越来越小，动画行业的从业者有很多也在学习着电影镜头的运用和剪辑，今敏先生是其中很突出的代表。他所监督的动画很突出的一个特点就是魔幻现实主义，《Perfect Blue》和《千年女优》的"剧中剧"，TV作品《妄想代理人》中幻想对于现实的侵袭都是很好的例证，而他也最大限度地发挥出了蒙太奇最华丽的效果，使人或沉醉或浸入整个片子所精心营造的环境中。

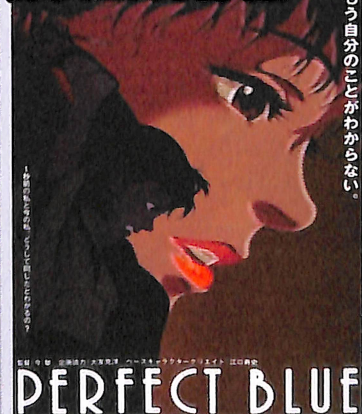


◀《Opus》。因为与他的动画监督处女作《PERFECT BLUE》时间十分接近，风格也十分类似。



▶《Opus》"幻之最终回"的一页，由于杂志停刊而从来没有人看到。

初次监督作品——《Perfect Blue》



1997年今敏再次回到动画界，并且以初次动画监督的身分以极为优秀的《Perfect Blue》在业界赢得了广泛的赞誉。《PB》按照电影的分类应该是属于悬念惊悚片，这类型非常著名的导演有希区柯克，从而很长一段时间内我们把悬念惊悚片昵称为希区柯克片(笑)。这种影片有相当一部分是以精神病例来牢牢吸引住观众的，心理学是门博大精深的学问，能够将一部剧本写成优秀的心理片需要剧本作者有着相当的造诣。同"《沉默的羔羊》系列"一样，你会在剧中感受到由于未知所带来的恐惧，并且以一种心理映射形式将自我代入到影片的视角主角中。(另，但是我却对游戏中此类型的佼佼者《寂静岭》产生不了太多兴趣，惭愧。)

为了让真实、幻觉、梦境能够完美结合不留破绽，片子采用了"剧中剧"的方式，以未麻的演员身分使观众将现实中的未麻和所演剧《Double Mind》中高仓阳子的位置产生混淆，刻意模糊现实和虚幻，使得今敏所说的三个关键词"谬论、恐怖和煽动"从始至终伴随着观众，直到影片结束才能消除掉紧张与恐怖感。"片中很巧妙地运用了身分替换，把舞台上的未麻塑造成人格分裂，观众想当然的把那些未麻的过去自我和现实自我对峙的场景当成是人格分裂的表现。实际上真正的'分离同一性障碍'绝对不会同时出现两个自我，那些偶像形象的'未麻'是未麻的幻觉和

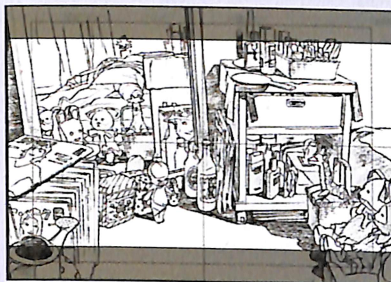


▲《PB》剧中剧《Double Mind》的海报，左下可以看到雾越未麻的名字。

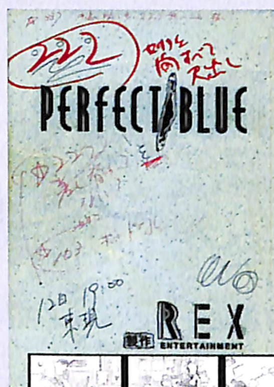
幻听，是癔症的典型表现……《PB》中最成功的就是将镜头在未麻的梦和现实之间来回切换，加上惠利、留美、Me-Mania都有先后几乎类似的对手戏，让观众不知所以的同时也获得了预想的戏剧效果。"（《与〈PB〉有关的精神学名词解释》凉风真世）

剧中也对日本的演艺界的现象进行了质疑，曾经有个朋友在看完《PB》后发誓绝对不会涉足这个圈子（笑）。

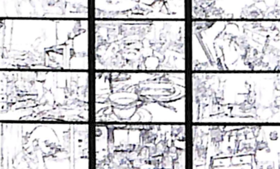
在《Memories》"彼女的回想"中今敏的参与和《PB》中大友克洋的协力，在一定程度上可以感受到谬论塑造上的一致性。今敏将师傅大友克洋的华丽画面和自己独特的蒙太奇相结合而成功出师。


▲非常细致的未麻部屋一角的设定稿，形形色色的小物品充分体现了设计的功力。为了画好这设定需要参考大量女性房间的照片。(—_—b)


▲全体工作人员合影。

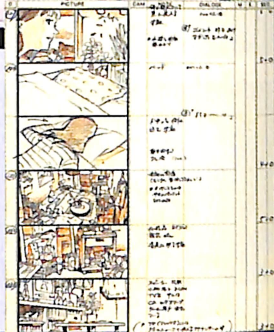


◀留下激战痕迹的后期录音脚本。


▲大量珍贵的layout原图。



▼祝·完成！……可是似乎少写了一个E字……


▶其中的一组分镜图，描绘的很详细啊……

睡莲的真意——《千年女优》



在这部影片中我得到的震撼不足以用言语来表达。今敏在1998年开始制作这部原创动画电影，直到2002年公开，让世界上所有的人为之惊叹呼之奇葩，一场想象力的盛宴与革命让众人沸腾了。《千年女优》使今敏饱受赞誉，并一举成为人们眼中和宫崎骏等著名动画人相近实力的人物。和《千与千寻》同时获得第五回文化厅Media艺术祭Animation部门大赏、第六次Fantasia映画展最优秀动画作品奖、艺术革新奖、第33回Orient Express Award最优秀亚洲映画作品赏受赏、泛亚电影节最佳动画奖、加拿大与西班牙两地的奇幻影展同时得奖。再多溢美的言辞和奖杯也无法言喻这部影片的魅力……

为什么我会将睡莲来作为引题呢？也许会有不少人想不出所以然。但其实睡莲在这部片子中的象征地位举足轻重。故事的引线角色立花原也打算拍一部关于藤原千代子的纪录片，在他对年逾古稀的千代子的采访前，将一份珍贵的礼物带到了她的面前，那是千代子一生的心灵寄托。立花的交谈中告诉观众他的公司名字便是LOTUS，即是睡莲。而千代子隐居的水池中睡莲的静止画面也多次闪回进观众眼中。睡莲的花语是纯真，它隐喻的就是千代子。和《PB》的主角一样，千代子也是一名演员，导演很自然地将剧中剧再次引入到电影内部，戏与人生的相互交错成为了影片最迷人的地方。

我一向不赞成在评论中过多描述影片本身的情节，在这种无法保证个人文笔质量的情况下将一部片子的初步印象带给读者会造成一定程度上的感知缺失或者偏颇。在此我也不会对情节累述太多。千代子的一生仿佛已有神佛的庇佑，人生的经历总是伴随着地震而来，她伴随着关东大地震而出生，随地震而与立花"十分有缘"地初会，随地震而开始准备新的追寻。写到这里，不由得为这份纯真和执著而感动万分……千代子在花季时代邂逅了一位画家，帮助这位画家脱离了政治警察的追捕。在自己家的仓库中，当青年描述着自己的梦想时，少女被感染到了，也将其视为自己的梦想。画家答应她，为报她的救命之恩，在和平到来时，一定邀她前往自己的家乡一同完成那幅美丽的雪景。影片的重要道具是钥匙，画家在逃跑时不慎遗失在雪地上，千代子带着这份寄托以追寻青年为契机踏入电影界，在电影情节中折射着她的个人经历以及历史局势和日本电影发展史。电影的镜头剪切通过"门"的打开来实现，让她在千年的时空中穿梭，在虚实间不停地奔跑着、追寻着钥匙君的踪迹。

《千》中对于人物形象的塑造遵循着简约的典型性，在海报中，千代子眼角下的那颗痣以极其简单的方式认同了角色的独特感，使人过目不忘。值得一提的是，在《PB》末麻的二线偶像组合中也有一人在眼角下有一痣，和千代子左右正好相反。也许从那时开始千代子的形象就慢慢在今敏的脑海中形成了吧。本片音乐的制作为平泽进，与画面的完美嵌入和优美的主旋律为影片锦上添花。而当同名为睡莲的主题歌《LOTUS-2》响起时，相信所有人心底的纯真都会被眼泪证明得淋漓尽致。而千代子的故事也将永驻我们的记忆。

奔跑，奔跑，直到这双腿再不属于自己，直到这最后一游呼吸。在约定的地方，置身在那广阔的纯白景致之中，一种不可名状的感觉让人仿入遥远的星际。荒芜的月球表面上一画架支于其上，画中无月的雪地一弯踪迹，风已荡起，男人已渐渐远去。



▲O.S.T的封面图，有着静谧的美。

◀今敏所著的《通往"千年女优"之路》，其中包含许多珍贵的资料。


▲千代子16岁的表情设定图。


▲与画家初次见面的场景设定图。


▲电影分镜头原画。

温馨的品茗——《东京教父》



我在今年5月左右才有幸看了这部期待已久的片子，是DVD版。而且相信有不少人也早已看过。那时我在某动漫杂志任职，在选送这部片子的VCD版时曾经有过这样的事：杂志从印厂到批发商手里之后批发商却迟迟不愿发书，经过垂询才知因为《东京教父》的名字被怀疑宣传日本的不健康内容，最后在上层领导确认后才以保证书的形式使得批发商松手，搞得我们哭笑不得。于此感叹中国同业并不缺乏想象力，我们只需要将水桶的开口转个方向就好办了。言归正传，今敏在《千年女优》之后备受期待，《东京教父》也一样成为了人们的焦点。

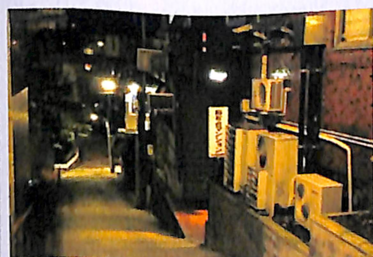
影片讲述了金、阿花、美雪三个东京流浪汉意外捡到一个被遗弃的女婴，三人经历了无数的巧合与磨难终于为女婴找到亲生父母的故事。有不少人评论本片是今敏从魔幻现实主义向现实主义的过渡，但实际上本片遵循的依然是导演的个人思想，并且在相当程度上进行了新鲜的尝试，故事中的无数巧合和偶然是为了凸现戏剧性而作的艺术处理。

影片在一定程度上影射了日本社会的现实，某些底层人民的生活和遭遇，怀有伟大的人文主义关怀精神。籍由一段段奇妙但合理的巧合和偶遇，让每个小意外都像是一种无可抗拒的力量，带着所有人的疑问走向不可知的未来。并从中自然而然地引出三人的过去，一点点剥茧抽丝地引人带向影片高潮。人物生动的性格更跃然于荧幕之外，特别是阿花在每段情节之后创作并念诵的俳句让这位富含智慧的"女性"为人所深记。

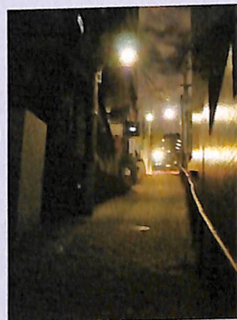
影片的制作阵容也十分豪华。剧本来自拥有代表作《白线流》的信本敬子，相信如果我说出《Cowboy Bebop》、《Wolf's Rain》等名字会有更多人加入惊讶的行列；音乐出自担当北野武《座头市》配乐工作的铃木庆一，都还记得那片子中敲击乐和日出劳作的完美结合吧；人物设计则由今敏和《千年女优》的动画监督小西贤一共同完成；除此之外，《千与千寻》的动画监督安藤雅司，《狸猫大战》的动画监督大家伸治也加入到了制作行列，可谓日本动画界代表人物的大集合。



▲你没有看错，是今敏在炎热的天气扮演人体动作模特……）





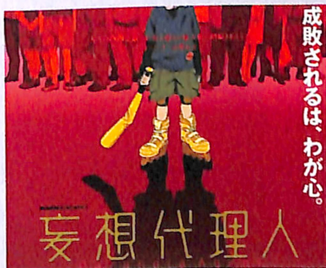




◀▲取景的三张照片和描绘完成后的场景。

新的尝试——TV作品《妄想代理人》

在《东京教父》再次为今敏赢得成功之后，他选择了新的尝试，这也是他第一次监督TV版动画。《妄想代理人》也是一部魔幻现实主义的动画，更多强调的是幻像对现实世界的影响和侵蚀。如今13集都已经放映完毕，对此要求保留神秘感的动画笔者就不落笔了。给笔者印象特别深的是其中一集3人约定一起自杀的搞笑故事。如果下次有机会再为读者将13集的长度慢慢解说。此外，由于音乐方面由平泽进再度打造，自然让人印象深刻，他最新的作品是PS2游戏《剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章》的配乐，依然可圈可点。



▲《妄想代理人》，风格在TV动画界独树一帜。

附录：今敏幽默的自我介绍

篇幅的关系，专题到这里已经结束。今敏导演的未来之路充满着期望和辉煌，也希望能够有更多人能有机会欣赏到他独特的影片。这里得到好友Kk的大力协助翻译，最后奉献几段今敏在自我介绍中的幽默片断，导演原来是个这么幽默的人啊（笑）。

"今敏"读作こんさとし(konn satoshi)，在医院里经常会被人叫成"こんびん"(konn bin)、"こんとし"(kon toshi)或"いまとし"(ima toshi)之类的，其实还是希望他们可以叫对。平日时常记得把两个字空开来写……"今敏"写成这样的话不光看着不爽，而且像个没有姓的名字，连是哪国人也搞不清楚。"见机行事(抓住时机敏捷行动……)"我听说当初给我起名字的根据是这个。如果是个女孩子的话就起名字叫"kanae"。以前总有人安慰我说"虽说挺不好认的，不过考试的时候很好写(写得快)不是挺好的嘛。"我倒也不是讨厌这个名字。我不屑于使用笔名，所以到哪都写真的名字。毕竟是父母起的宝贵的名字嘛。以前某个美术监督曾经给我写成"令敏"……虽说猛一看起来很像，不过我还是希望大家还是不要记住那个。其他还有……一个叫《METHDS》(《机动警察2》的设定集/角川书店)的书中采访，我的名字被巨大的字体写成"今 畝……"失礼也得有个限度……吧？"这什么人嘛！办这事的人也不说来道个歉啥的……我饶不了他！真是！日后有个叫《MEMORIES OF MEMORIES》的书找我去做采访，我也同意了，没想到厚着脸皮打电话过来的还是上次那个家伙……"就是你小子啊！大白天把人家名字写错的啊？你有没搞错啊笨蛋！连基本的常识都不知道当鸟编辑啊！"一下子什么丑话都骂出来了"你这回一准还给我写错！给我换人！"这么一说也果然再没来过电话……最后那书上没有我的采访就是因为这个。

煮酒说风流：又见白衣人

文 菜菜子



读三国，每每为英雄荡气，为传奇回肠。乐观点想，多谢上苍也给我们这些升斗小民一个月旦群英、指点山河的机会；悲观点想，输赢都做土，什么勇将猛帅、奸雄枭姬，不都在时间的流动中寂然而去了么？当把自己喜爱的人和“死”这个字联系起来时，便忍不住满心悲哀；当洋洋洒洒写到最后，仍旧一个土馒头时，就发觉鼻酸眼浅，还是想哭。也知道他们绝不缺我这几点眼泪，几声长叹，历来吟诵着“古今多少事”的人们，许多自己就身在其中。只是自我陶醉一番后，更加珍爱那些镜中花、水中月般的残像。虽然他们在历史洗礼下褪色褪色再褪色，早就由血肉真实的人类蜕变成一篇故事，一种姿态，一个眼神，一许风骨。《三国志》不必提，史书本来就重写事而略写人。可就算在罗贯中笔下，也难觅一个完整的形象出来。都说《红楼》中实写宝钗，虚写黛玉，所以我们对后者永远只有个依稀的印象，根本无法说出她到底眉眼如何。演义也一样，陈事说得很实，写人时大多都像林妹妹。公瑾虽美，你能告诉我他美的是颦还是笑么？

于是，一种名叫想象力的东西便开始蠢蠢欲动。她给我脑海中的人们穿衣打扮，配音着色，叫他们在千年之后，还能热热闹闹地唱上一台精彩的大戏。现实中重要的是死亡本身，而不是怎么死；历史和大戏一样，是反过来的，重要的不是死，是怎么死，什么时候死，死前做了什么，没做什么。时间淡化了死亡的沉重，也减弱了死亡对于三国英雄们来说的悲剧意义。当他们在传奇中永生时，死亡不过是里面一个名叫“英雄末路”的段子罢了。

百样人说千般话，这个段子也被唱得各个有别：有壮士悲歌的，有期期艾艾的，有恨海难填的，有穷途不甘的，却鲜有一支静谧的安魂曲。三国时代的人们，长寿的不多。有些过早被夺去生命的，他们的死亡甚至有影响历史方向的力度。很多人（包括曹操自己）坚定的认为：如果郭嘉不早夭，赤壁的战果一定会颠倒，也就根本没有三国。如果叫刘备出来说话，他亦会认为关羽如不死，张飞便不会死，自己更不会兵败彝陵，病亡白帝城。若是关羽呢？他一定会痛恨自己没有采用德川家康式的“等待哲学”，只要等待那个叫吕蒙的人病死，就不会有他粉墨登场“白衣渡江”那一场戏，更不会上演“大意失荆州”和“走麦城”这些经典滑铁卢了。反过来说，如果吕蒙早死一点，或许也会造成当年局势彻彻底底的不同。

然而吕蒙的确是打完了他人生中最重要最漂亮的一场仗之后，才撒手人寰的。“鞠躬尽瘁，死而后已”这八个字，给他比给含恨而终的诸葛亮更贴切。他抱病的时间很长，在指挥荆州夺还战时，精神上的强韧早已超越了肉体，几乎等于超额完成了最后一个人生任务。凯旋之际，孙权还来不及封赏，就收到了他的死讯。而“白衣渡江”这三国中惟一一出只属于他的剧本，其本身就染上了些许葬礼的不祥色彩。不过，若换个角度想想，加入陈寿给他的“国士”之嘉许，那苍江斜阳，片帆抄岸，翩然一色衣冠胜雪，却又带着无限的豪情和浪漫。相比郭嘉遗计定辽东这样抱憾的佳句，更像一幕余音绕梁的退场。

孙权在评价周瑜、鲁肃和吕蒙这三代都督时，虽然说他“言谈英发不及公瑾”，但心中其实明白，在为将为人之道上，吕蒙后期已出周瑜之右，他也是和自己走得最近、最亲密的战友。吕蒙的壮年早逝，或许是吴侯人生最大的几个遗憾之一，其打击并不亚于曹操失去郭嘉。但孙权有所不知的是，若将吕蒙的一生投诸到整个历史舞台上看，能够了却君王事再功成身退的他，其实真的应该算进最幸福的人之列。

吕蒙出生于汝南一个平民之家，父亲早亡，家境贫寒，寡母带着他南渡投奔在孙策手下效命的姐夫邓当。这个十五六岁的少年也就是那时从军的。几年后邓当去世，他被推荐作了别部司马。当时正逢孙策遇刺，孙权刚刚开始掌权的多事之秋。有一天，他听说新主公认为年轻将领人数太多而统兵太少，想举行一次阅兵，合并这些零散军队，便悄悄私筹了一些钱，给自己的士兵添置了新装备，让他们在阅兵时格外卖力的操练。不料，这笔小算盘竟然成了他人生的转折点。

当时孙权的日子不大好过。兄长留下的旧部中，有些对年幼的他虎视眈眈——堂兄孙辅和庐江太守李术先后勾结曹操，想发动叛乱；剩下对孙家忠心耿耿的，也不算得心应手，首先长史张昭就是个大麻烦——和他意见严重分歧不说，还喜欢倚老卖老；周瑜虽然鼎力相助，但此人声望既高，更兼才能出众、手握重兵，对处于弱势的孙权来说，恐怕是敬畏多于信任。因此他急切需要培养属于自己的人材，巩固势力，施展抱负。文的方面，周瑜向他推荐了鲁肃，孙权准备以其对抗张昭；武的方面，他便期待这次阅兵可以带来一线希望。

于是，用旁的眼光看，两人的第一次相遇，就因为各自的“心怀鬼胎”而显得很具戏剧性。吕蒙如愿以偿取得了孙权的赏识，他的军队不仅没被合并，还得到了增兵。此后，孙权一直着意于这个亲手提拔起来的年轻人。和鲁肃不同，吕蒙跟他年龄更相近，可塑性更强，发展的空间也更大。直到今天，我们仍然可以清晰的看见他在史实中所留下的成长轨迹，其本人也因为“士别三日”的典故而成为千古中国勤学不怠的典范。

公元200年，吕蒙随孙权征伐黄祖，在夏口一战时亲斩对方都督陈就的首级，大破敌军。收兵归来后，益州龚肃率军来投孙权。鉴于吕蒙刚立头功，又升横野中郎将，周瑜建议将龚的人马分配到他帐下。吕蒙婉拒时的一番话已经显示出稳重大方的心机来：“龚将军是个有胆识的人，而且是仰慕主公的声望才远道而来的，于情于理都不该夺去他的兵权。”向来人皆言武者粗豪，烈质天成，关羽重士卒而轻文人，张飞敬谋臣却虐小军，似乎都被算进“真性情”中去了。对比之下，吕蒙不仅曾为同僚遗孤择聘老师，推荐多次检举自己部下劣行的蔡遗作豫章太守，还一直给个性莽撞的甘宁充当和事佬，帮他在孙权面前说好话，尽管自己对前者残暴嗜杀的锦帆贼本色很是不满。

不过回首当年，吕蒙初入行伍时，也曾因小事而赌气杀人，若不是有个名叫袁雄的校尉帮他向孙策求情，恐怕早就命丧军法之下了。这件事





孙权记得很清楚，还笑谈他少年时只有匹夫之勇，后来才慢慢懂得深思熟虑。而对他的转变和成长影响最大的，正是孙权本人，这并不仅限著名的"劝学"一节。蒙母曾言吴侯待其子"如至亲"。就算在他被甘宁惹得勃然大怒，几乎要剑拔弩张的时候，老太太出来说一句"你不顾同僚情谊，连主公的大局也不顾了吗？"便似醍醐灌顶，顿时令吕蒙冷静下来，足见孙权在其心中的分量。他在人生最后关头从关羽手中夺回荆州时，大约也是感于孙权的知遇之恩，拼死了却后者多年的夙愿吧。

东吴阵营中，谋士和将领的分别向来不似魏蜀那样鲜明，多出文韬武略之儒帅，像陆逊这样的"书生大将"更是绝无仅有。吕蒙虽然是纯武人出身，但天生一种通观全局的眼光和虑事周到的头脑。与一样有"智勇双全"之称的名将张辽不同，他的独到之处不在两军交兵、针锋相对的决胜时刻，而是能够敏锐的提出考虑完备、切实可行的战略方针，其思维之缜密，往往连周瑜都不能及。后者在攻打南郡时，曾命甘宁分兵去取彝陵，结果曹仁亦分兵迎击，甘宁以少敌多，处于劣势，只好向周瑜求援。因曹军主力在南郡，诸将都认为分援彝陵太过冒险，周瑜也犹豫难决。只有吕蒙坚定的支持他去救甘宁，并且推荐凌统驻守本阵，对抗曹仁。

"既然现在曹军仍在南郡，彝陵那边的军队必定无法和我军主力抗衡，不出十日，便可回程。况且曹仁也是分兵作战，和我们有同样的顾虑，只要凌公绩坚守不出，他必不敢随便出击。我敢担保十日之内一定不会有事。"一番话毕，周瑜疑虑顿消，立刻发兵彝陵。吕蒙还顺带出了一条诡计，教三百军士连夜用巨木阻塞对方的退路。次日交锋，不仅解了甘宁之困，曹军逃逸时还不得不放弃战马，给对手白拣一个便宜。

后来曾被孙权称赞"筹略奇至"的吕蒙，于审时度势方面匠心独具，每每都能在细微之处体现出他的智慧。唐人孙元晏诗中"莫言有个濡须坞，几度曹公失志回"的"濡须坞"，便是他的又一个杰作。当年孙权迁都建业，造石头城，吕蒙提议在在夹水口处修建小型防御工事（坞），以抵挡南下的曹军。有人表示反对："假如我们败退，只消上船就可以了，有什么必要费事建坞呢？"吕蒙驳道："北人擅骑，如果出动骑兵急迫我军，那时船入水还来不及，上船又有什么用呢？"孙权依言照办，结果曹操数度南征，最后都无法突破濡须防线。

在演义中，吕蒙显然不曾得到足够的重视。而当这个二线配角居然令得罗贯中心爱的"三国战神"关羽人头落地时，给他一个被阴魂索命的结局已经算便宜的很了。而事实上，他和关羽的死，前后差距的确不超过十天。在罗的笔下，一手导演"白衣渡江"的吕蒙被陆逊识破是诈病，但是从他突袭荆州前写给孙权的书信中看，吕蒙确实病体支离，而且还是很难医治的痼疾。他甚至冷静的谈及自己的身后之事，恳劝孙权在荆州形势变得更加严峻之前对关羽出手。以前鲁肃一直坚持"联刘抗曹"的战略方针，但孙权在在公元215年强夺长沙、零陵、桂阳三郡一事，令关羽大怒，双方几乎开战。虽然被鲁肃在"单刀会"上巧妙的化险为夷，但矛盾本身已经激化，再加上不久之后鲁肃去世，局势随着新都督吕蒙的到来发生了彻底的改变。

孙权曾以"鸷鸟累百，不如一鹗"来比喻吕蒙在荆州问题上主战的决心。鲁肃未死时，他就对"联刘抗曹"明确表示过反对，认为刘备和关羽都是野心勃勃之人，把荆州留在他们手中，不仅破坏了东吴长江防线的完整，更等于引狼入室，给蜀军大开方便之门。由于受互相的影响很深，吕蒙在主干问题上的见解常常和孙权惊人的一致，这时后者也看穿了刘备根本不想老老实实的归还荆州，要解决这个多年的难题，惟有诉诸武力一途。还有一个重要原因令吕蒙不得不加快步伐，那就是他的健康状况堪忧。在写给孙权的信中，他预测自己如果死去，关羽一定会趁机东侵，届时刘备已有益州为根据地，肯定会发兵增援，长江天险也难以阻挡。

"请让我借养病之名，带领部分士兵回建业，以蒙蔽关羽。他见这边可以放松警戒，必定会北图曹军，以挽回失去三郡时所丢的面子。只要关羽主力一离开荆州，那便是我们的囊中之物了！"

我不知道吕蒙是在一种什么样的心境中写下这封信的。他言辞恳切激昂，仿佛忘记了死神的脚步已悄悄逼近身边，或许正是澎湃胸中的胜利的预感使他平添了那一股生气。我们都为诸葛亮借寿不成而扼腕长叹，而吕蒙人生的最后一段日子又岂不是在和时间赛跑呢？当他身着素服，登上伪装的商船时，恐怕已知这将是自己最后一次出征了。

如果历史也有定格，那么长江船头上的这个白衣人，便是吕蒙意味深长的剪影。猜不到他灼灼的目光中，应该包含了怎样的神情。或许有几分无奈，但更多的大概是坦然与超脱，毕竟这位被后人称为"有国士之风"的将军，用行动证明了自己面对命运的无惧。

公元219年，吕蒙偷袭荆州成功。几天后，傅士仁和麋芳献了南郡。关羽回救不及，败走麦城，被吴军擒杀。吕蒙于班师的路上突然发病，在公安辗转了几天之后，终告不治，卒年四十二岁。如果他能够活得更长一些，或许会改变孙权在三国后期不思进取的庸君面貌。当然，这只是马后炮之言罢了。

史海浩瀚，没有留下关于他容貌的只字片言，只有偶尔跃入眼帘的几处人性之笔：他因为没能保护一个向自己求援的仆役而差点同甘宁翻脸；他当初从军的理由不过是希望家人能生活的优裕一些；他负气杀人后本想出逃，然而怕母亲遭到牵连，结果又跑回去自首……在无双御用画师邸访原幸宽手中，英年早逝的吕蒙竟得到一个十分讨喜的蛮子大哥形象，粗豪而憨厚。这倒也不能算完全走样，他或许因为沉疴加身而形销骨立，但我不认为这个稳重宽宏的智将会像周郎一般神采辉煌。吕蒙大约是相貌平平的，也没有过人的丰姿，所以才在很长一段时间里受到鲁肃的轻视。不过当"吴下阿蒙"好好的给后者上了一课时，不动声色之下或许亦会有扬眉吐气的小小窃喜吧。

"士别三日，当刮目相看。"

千古兴亡，百年悲笑，我们与他，又相隔多少个三日？作为身处历史戏院末席的看客，那舞台上白衣的身影显得如此遥远，却又如此真实。



文 Leny

Life Returns——回归的火焰之纹章



冥王星248年的公转对于所有地球人来说，或许是一个遥不可及的岁月，也正是因为这样一个轮回般漫长等待的时光，让人们在地球与冥王星连成圆半径直线时感受到莫名的兴奋与骐骥。6年的等待对于一个游戏来说又意味着什么呢？如果说游戏带给我们最大等待和期待的价值是什么，那一定是游戏凝聚的精神和气息。在彷徨与精彩之间连接诸多任天堂游戏爱好者们的，当属翘首期盼足足等待6年之久的《火焰之纹章 苍炎之轨迹》……

当《火焰之纹章》（以简称《火纹》）的生父加贺昭三为1999年的《火纹 多拉基亚776》划上一个未完的句号时，所有的FANS似乎陷入一种莫明的绝望之中。如同宫本茂之于MARIO，加贺昭三强大的个人魅力对于《火纹》这个亲力打造的系列作品，也是日本S·RPG金字塔作品来说，失去了灵魂人物的《火纹》是否能再续辉煌，或者说以后是否还能有《火纹》作品的出现，所有FANS都无从得知……

作为任天堂3D革命最完美的N64主机来说，自社旗下所有著名系列几乎全数登场（《银河战士PRIME》最初实为N64作品，后经强化后才正式推出NGC版本），惟有幻一般的《火纹64 暗黑巫女》在发售表中经历了漫长的等待，最终竟成了GBA更名后的作品（无从得知《火纹》64的原始内容是否等同于GBA的《封印之剑》，但至少开发者最初认定的《火纹》3D化已经确实成为FANS的幻想）。诚然，GBA的三作《火纹》都获得了极大的成功——不论是来自媒体的评价还是销量，抑或是作为首部进驻欧美市场的《火纹》作品的重大意义。即使是已经脱离了任天堂的加贺昭三也多次在公开场合对《封印之剑》大加称赞。但是，一些FANS对GBA三作《火纹》仍颇有微词，多是围绕在三作整体风格相对以往家用机版本的变化上。

于是乎，闪电一般公开的《火纹》15周年纪念作品《火焰之纹章 苍炎之轨迹》（初作诞生于1990年4月20日FC平台），也是"《火纹》系列"时隔6年之后首次在家用机上的回归。之间穿插着加贺昭三自创会社完成的《火纹》外传《泪之指轮传说》，还有系列首度3D化的巨大挑战（曾几何时，与"《火纹》系列"并称的几部日本优秀S·RPG作品均早已完成了3D化的成功过渡：SS的《光明力量3》，PS的《最终幻想战略版》（较之于"《皇家骑士团》系列"），"《机器人大战》系列"等）。可以说，《苍炎之轨迹》所承受的巨大压力，不仅是空前，也是悲壮的。

事实上，《苍炎之轨迹》所展现的《火纹》全新世界，是很值得FANS细细品位个中蕴藏的闪光点。

最后的一段剧情：

艾克：伊娜，不要靠近它，很危险！

最终章结束BOSS黑龙骑士战后，众人面对BOSS的黑色骑龙，伊娜却向黑龙走去。

伊娜：……

艾克：它还有气息，会攻击人！

伊娜不顾艾克的劝阻，继续向黑龙靠近。此时黑龙突然咆哮……

众人惊呼：不要啊！

只见伊娜偎依着黑龙，充满了慈祥和忧郁的神情。

与伊娜一起同是龙鳞族的那森低沉地说：让她去吧，黑龙，其实是伊娜的婚约者……

众人再次被眼前残酷的事实所震惊。为了获得拉克兹兽族化身后拥有的强大力量以充实自己的军事实力，德因王国进行了大量残忍的兽族生体实验，这些实验所谓的成功品在化身为兽类后将无法再恢复原本人类的姿态，心智丧失的它们惟一的解脱就是在战场上选择被敌人赐予死亡。

笔者一直刻意地认为《火纹》作品的最后都会以人类同龙的战争结束并让人反思，却没有意料到最终BOSS竟然只不过是一个"普通"的龙骑士MASTER，借助某些特定的力量让自己变得强大。正当结束一切的时候，才惊人地发现，最终BOSS的坐骑，也就是那只真正的黑龙，才是整个游戏点睛之笔。

人类与其他种族的对立矛盾向来都是大量游戏喜欢描述的主题。《火纹》第一次引入兽族作为整个游戏战乱的连接点，期间点滴都刻画得十分精彩。

苍炎大陆特利乌斯分属多个国家两个种族，分别是所属贝奥克的人类与所属拉格兹的兽类，人类国度的战争由地处东北部军事帝国德因发起，借助德因引以为傲的"四骏"部队以及不可告人的兽族生体战斗力秘密实验，强行攻占了位于自身西部的王国克利米亚，而主角的命运之改变也正是由遇到并决心保护的克利米亚王女艾琳西娅展开。忍耐过寒冷的冬天，必能迎来温暖的春天。游戏的最后，大陆最大宗教帝国贝格尼奥帝国的宰相塞菲兰用相当精辟的言论概括了主角成长的整个过程，同时也是整个游戏剧情连贯始终的轨迹："艾克将军与克利米亚王女的相会并帮助她，化解先代神使事件的纠缠而得到西南部大陆最大的宗教帝国贝格尼奥帝国的信赖，与拉克兹兽族并肩作战，结束战争并打败德因王国，这些都是艾克将军成长的功绩。艾克将军是克利米亚的英雄，也是新克利米亚重建最不可获缺的力量！"

《火纹》在描述人类与兽族之间的精彩在于它通过很多细小的情节，让人深深感受到一个大时代背景下人们的世界观和信念俗成。作为人类的玩家来说，自己本身也扮演着人类的角色，无形中在潜意识间会对兽族产生一定的界限感，甚至是反感。游戏的第8章"绝望之后是希望"，在面对极其强大的德因王国围剿战，还有面对将主角父亲杀死的德因漆黑骑士，在种种近乎绝望的事实面前，是兽族一次又一次帮助了主角，给予他希望与方向。在这样的剧情渲染面前，玩家们对兽族的好感度自然有一个提升。当然，这样的过程也夹带着许多不和谐的音律，例如我方的军师塞内利奥在初会兽族时竟要大动干戈，幸得主角拦下。而港町欲乘船出海的一章也是因为居民发现有兽族的人因此启动了自卫队，也招来了德因的军队，本章如果用兽族的同伴访问民家更会见到居民对兽族的恐惧和不理解。但是在会见狮子王等重要兽族人物后，我们会发现兽族其实是一个仗义且友好的种族，港町时为了阻止漆黑骑士让主角一行尽快出航，兽族的战士雷伊更是一个人挑战神一般的漆黑骑士，幸得贝格尼奥帝国的宰相塞菲兰相助，否则定难逃一死。

可见，在人类与兽族相互帮助，相互信任的摩擦过程中，彼此之间也建立了非常完好的信赖合作关系，这样的关系也随着涉及人类与兽族的许多剧情不断开展而抽丝剥茧般地在玩家面前明朗具现化开。之前曾经担心这种老套的种族矛盾过于俗成，但事实证明，任天堂独到地把握能力还是让本作锦上添花。





总体而概，《苍炎之轨迹》剧情连贯性较强，精彩的地方不少，但不知道是制作者赶工之嫌，还是任天堂已经计划推出本作的续作资料片，总之游戏中暗藏了太多模糊的概念和没有交代清楚的结构，使得整部作品还需要更多的解体说明才能让人充分理解，尤其是主角父辈的故事。

有两个鲜明的例子可以证明笔者的观点，一个是第21章的卡尔洛尼奥的说得部分，他会询问主角艾克出色的剑技是谁传授的，艾克自豪地说出是自己的父亲，而后卡尔洛尼奥会感叹一番与主角父亲的交情并决心协助艾克。再有一个是终章的四骏之一枪将军，被艾克击败的他会问道艾克纯熟的剑技是谁传授的，艾克再次说道是自己的父亲古雷尔，而枪将军会说出另一个名字“果然是……卡维因……难怪如此相似……”

主角艾克的父亲相关故事在剧情中还透露了他与漆黑骑士存在的师徒关系，而且就一些人员的对话中也得知主角的父亲之前似乎也是德因帝国的四骏将军，因为某次苍炎的纹章暴走事件导致他失手杀死了自己的妻子，而主角的母亲在剧情中也隐晦地透露可能跟白鸟翼族有莫大关联。

作为游戏关键存在的“苍炎纹章”，游戏始终没能给出一个完整的诠释，游戏中难以理解和圆说的地方还有不少：虽然说游戏的特利乌斯大陆是受到女神的恩泽，但是无论漆黑骑士的特殊盔甲（普通攻击近乎无效）还是女神祝福之剑的由来，游戏中对女神的提及都少之又少；作为游戏中德因帝国阴暗存在的兽族实验魔塔，游戏也只用了一章轻描淡过，而魔塔中那位魔法师研究员除了能在剧情中露面外也再没有任何交代；许多玩家对四骏更是只能用半知不解来形容，虽然是德因的四猛将，但每个人的特殊性都隐含了相当有份量的内容，漆黑骑士不说，第26章驻守城池的BOSS圣骑士沃雷斯，怪异的言谈似乎证明其受到了恶魔的附体，让人联想到《烈火之剑》终章那群尸体般的战士们，在日本著名的《火纹》讨论站かわき茶亭里，曾指出这位圣骑士实为艾琳西亚王女的叔父列宁格；四骏女骑士与我方军师塞内利奥的战斗对话更是让人不解：“你额头上的，是精灵的护符吧？原来，这个封印阻止了你的误魔化啊……这么说来，你和我们，是同类……不如与我们共同作战吧……”塞内利奥虽然严辞拒绝了四骏的诱惑，但“同类”的话题还是让我们陷入深深的沉思……关于塞内利奥的剧情，在他与艾克的A级支援对话中我们还可以了解到，塞内利奥实为人类与兽族的混血，而塞内利奥自己也说到这样混血的关系被女神视作为禁忌，是作为不净的存在。

照目前情况看，任天堂极有可能推出类似《烈火之剑》和《封印之剑》这种关系存在的续作，游戏最后那段CG中，旁白曾交代特利乌斯大陆纪元646年，历史翻开了新的篇章。按照《多拉基亚776》以年代纪元作为副标题和之于《圣战系谱》关系的假想，笔者斗胆认为本作的续篇将是《特利乌斯6XX》（主角艾克出生前后的年代故事）。当然，鉴于结局CG时的那句“对于艾克将军来说，或许这一切才刚刚开始”，我们也不排除续作可能以艾克继续揭示未完的故事为主线。日刊有不可靠消息称，任天堂本作实为探路，如果本作市场反响强烈，则按原计划推出续作；如果市场反响不如预期效果，则可能通过其它方式，如官方杂志，书籍，漫画，OVA等来补完剧情的疑惑。不管怎么说，玩家们都希望看到任天堂完整的交代。

作为《火纹》15周年纪念作品，3D化后的《苍炎之轨迹》还是让我们找到了许多久违的感动。



战斗画面切换得非常不错，地图因为立体化后因此设置都相当精美，看到制作人员名单中动作捕捉技术的辛勤工作者，不禁让人联想到游戏中的人物动作都真实而细腻。惟一的不满是战斗画面并没有加入语音，这多少都有些看似脱离了时代的节拍。也许是必杀技的表现失去了像GBA几作那种虹光效果，因此没能给人太多的惊喜，但细心观察会发现，人物必杀技的连贯性很强，很多角色的双段必杀发动时还接连两种完全不同的招式效果，犹如武侠电影一般爽快呵成。S级雷魔法的表现堪称游戏最出众的特效，满天乌云密布，一道雷光划破晓空直落，洗礼整个大地。可惜整个游戏S级的魔法仅有光和雷两个，而且S级光魔法更是被敌方操用，我们也无法独自领略，残念啊……

人物性格刻画依然渲染得相当成功，笔者前期印象较深的是那位狙击弓箭手西依，高傲自大，而且瞧不起刚开始率领大家“乳臭未干”的艾克，所以言语中总是带着些讽刺。比如战斗之前会故意对艾克说“小朋友你要记得看战术指南啊”。后来因为主角父亲的死亡而离开了佣兵团，游戏进行到第18章再次见到他时，他还会表现出对雇佣他的敌方首领嘟嘟囔囔，还要依次用基尔罗伊，蜜斯特和约珐分别说得后再用艾克打倒他过关后才能加入。这类型的人在我们生活人际交往间也不乏其人，个性强烈，对社会有许多的不满和埋怨。《火纹》就是这样把人物个性鲜明地展现在我们面前，让玩家喜欢他们，并融入到整个《火纹》深邃的世界观与人生观中。

游戏所谓“革命”的新意不少，例如我们无法在标题时听到那熟悉的主题音乐FIRE EMBLEM，能使用轻剑和魔法的贤者，利用体当酷似仓库番般推开敌人前行的版面，落石攻击的登山攻守战，兽族化身系统的战略性考虑，据点自由分配经验值不断RESET的凹点，打造属于自己独有武器的锻造系统，企图说得敌方反被说得成为敌人……制作者不断进取欲打造全新“《火纹》系列”的用心我们可以深深地体会到。

玩家们关心的音乐问题，在游戏的最初是饱受争议，更确切地说，应该是指责之声不绝耳。辻横由佳，这位任天堂音乐三巨头之一的“《火纹》系列”音乐御用制作人，已经由制作者的



身分转为了监制者，因此负责这次音乐的是在前几作《火纹》作品中作为音乐协助积累了丰富经验的新人们。毕竟是15周年的纪念作品，玩家们的期待自然是满怀，然而本作刻意地表现剧情的苍茫和悲剧色彩，因此运用了大量的管弦乐。我们也知道，管弦乐的引子多是平和且承接性强的，全曲的副旋律往往非常重要，当音乐把聆听者的思绪带入高潮的时候，会与曲子产生高度的共鸣。这个过程或许平凡了点，但点题的副旋律一旦出现，定能激起千层浪花。在游戏间笔者时刻都能感受到《火纹》本作的音乐完全是以一个统一的主线在进行，那就是欧洲中世纪皇家骑士的风味。大量的小提琴和大提琴运用穿插于旋律，然后让玩家在彷徨、失落、平实与精彩间找到心灵的享受。全部64首BGM里，笔者最钟情于PLIGHT（困境）和Bittersweet Victory（涩甜的胜利），PLIGHT在紧张的几段前奏之后，会迎来小号和中号的激情，犹如在黑暗中找到光明，通往胜利的道标。笔者对这段音乐印象最深的是第9章面对越来越多的敌人，主角艾克的妹妹蜜斯特和佣兵团三兄弟最小的约珐要求加入与众人并肩作战，虽然他们的能力在当时简直就是危险而微不足道，但那份团结与进取的精神让所有人都鼓足了勇气。Bittersweet Victory被笔者喻作游戏通篇的灵魂所在，当凄美的弦音响起的时候，玩家的心扉仿佛成了被撩动的琴弦，在一种说不出来的苦涩中静静地思索战争的意义……

游戏的末段，伊娜偎依着黑龙，安详地闭上双眼感受黑龙的温存，咆哮过后的黑龙，也在伊娜的抚慰下静静地等待自己生命的终结。

白鸟翼族的王子和公主唱起重生之歌Life Returns，在奇迹的照耀下，黑龙重新恢复了他本来的面貌，与含泪的伊娜紧紧地相拥。经历过战乱洗礼的人们，还有什么比生命的回归更让人欣慰呢？

Life Returns...

FIRE EMBLEM Returns...



爱之殇

文 天丛云剑

——《婆娑罗》世界的爱情

地点是架空的千百年后，工业文明消失于自然灾害和人类战争的互相残杀，剩下一片萧然落寂的天地。而人类倒退回封建社会，皇权统治着贫瘠的土地……这样的设定是不是有些似曾相识，让人看第一眼就暗暗想起昨晚睡前翻阅过的某本漫画或小说？

田村由美是个神奇的女子，说她神奇是因为若干年前《婆娑罗》如此红火地被少男少女们传唱，仿佛看到少女漫画的一线生机。尽管它还是热血得煽情，正义得俗套，却有别于并驾齐驱的《天使禁猎区》般暗色的颓废气息（最可气的是越发展越叫人失望的情节和越来越离谱的人物设定）——有人说《天禁》要比她红得多，没错，褶皱里蕴涵的功夫或许真的要值钱那么一点点，只是一点点，而更纱大到极限的眼睛也保留了初期的少女漫画那种让人惊讶的水波潋滟！然而——正是胜在那双诉说一切的眼睛，喜怒哀乐信手拈来都是精彩。不得不承认，那时的感动，在看《天禁》时没有，而是来自一个情窦初开时的梦境——有人代替自己说出或者做出一些自己开始怀疑，但羞于说出口的道理。

田村由美肯定不是为了说明正义才开始《婆娑罗》的曲折剧情，因为隐约打着"非少女"标签的她，分明情字为先，是贯穿整剧的主线。

《婆娑罗》中的确有许多值得一抒的情节，无关爱情，有些大气——虽说都出自一介女流。而我终究未能落俗地关注了爱情，如同我之前一样在和爱情无关的情节里嗅出特别的气息——曾有许多人在我面前称赞，只是没人真的在意，作为女人，在那样大背景下的爱是多么吸引人！这和《NANA》中小女子的甜蜜和苦涩不同，是更庞大更激烈的感情，没能从中体味的人，真为他们可惜。

下面，是关于主角配角和路人甲乙丙的爱情故事，纠缠疼痛，却美得让人伤心。觉得感动，或许，只是因为，田村由美，同样是女人的关系。

Ⅰ更纱×朱理

第一遍看《婆娑罗》，你敢说你第一时间注意到作者最大的圈套就是更纱和朱理的爱情故事？用了这么多人物场景对白，只是为了表达一个爱情？难怪，它不是奇异的时空恋情，幼齿LOLI瞬间成了拯救一个莫名世界的巫女……而内容仅仅停留在认识不同的美男子，并相继被她的病毒感染，为她着迷——原来女主角才是最大病原体！——在此指名夸奖细川织荣子，不管凯罗儿多么世俗地来往于现代与古埃及之间，与不同王子纠缠不清，她始终没有以超能力或天外飞仙自居。

你们说，田村由美为何竟用了这么不新颖的情节去引发一场牺牲巨大的爱情？——她，是白虎，拯救人民于苦难，又隐藏了天大的身世秘密；他，是赤王，嗜血成性，又有几个人明白他内心的豪情？两人不同出生，背负不同使命，从不同道路，奔向自己的终点，直接任性甚至是狂妄地相信——未来完全属于自己！为什么他们必然踏过对方血缘至亲的血液，从腥风血雨里走到一个目的地——是温泉？但《婆娑罗》中的温泉都是泪水浸泡的伤心，和浪漫遐想完全没有关系。最



开始，怀着和浅葱同样险恶的用心等待男女主角发现实情后歇斯底里，其实过程中他们有无数的机会问对方——你究竟是谁？从哪儿来，往哪儿去？是作者的陷阱，让这样的机会都在危急中失之交臂。他们从白虎村的风沙中模糊地看到猩红和深绿或许是白黑等等颜色……经过青蓝冒险，经过琉球之旅，最后在苏芳的战场上奋死相逼……这不该是真的事情！

怎么可能不是真的！如果单纯作正邪之争，读者的你会不会还为此感动，有一点扼腕情绪？会体会到什么叫殊途同归，哭不出来的强忍？他们爱得九曲十八弯，经历了磨折，所有的失去都在身心烙下痕迹；当他们用对方祈祷同时又诅咒对方的存在，读者们麻木的神经才突然发痛！原来女人们都喜欢自虐，而哭不出来的状态，才是真的痛，淤了口血堵在胸口，不上不下，真的痛！

故事中的人物都是牵线木偶，他们的悲喜在作者一念之间反复，却直接取决于读者的本能反应。在田村构思这部作品时，或许没有更纱或朱理人物的成型，一定已经确定要在其中体现这场折磨人的爱情。更纱在失去家人时绝望的泪水，朱理得知已道死讯时灼人的伤痛，一起面对苍王的死亡之旅，在琉球海边烫去父亲的烙印，在沙岚覆盖的苏芳外沉默的拥抱……他们迷惘踌躇，痛不欲生……她为何要成为命运之子？他为何要在出生前就被诅咒？为何要有两个命运的少年？我们一直觉得救世主……一个就足够，只是恨和悲伤太多了……或许是，作者想阴阳平衡，阴与阳创造了新的世界，新的平衡，才如此决定？

《婆娑罗》的世界充满了死亡和破坏，颓败的建筑，死伤的人，孤儿，寡妇，还有海洋般淹没我们的哭嚎——只是，我并没有感动，或许是在同类相似的作品里看到了太多的牺牲，硝烟过后，一秒钟的伤感褪尽，记得的，只是他们的笑和眼泪，那些没有杂质的感情。

我们不想要这么多磨难，也不敢经历太大的苦痛和磨砺。但是，如果有这样一个人，不管你的曾经——曾经全部的对错——在挣扎犹豫过后，转身，不语，只是一直陪你走下去，这样，还不足够你为他一生倾情？

Ⅱ更纱×扬羽

有个朋友对我说，有一个男人能爱我如同扬羽，就不枉活这一生——她漏说一句，还得是扬羽这样的美男子，如果对方貌似钟楼怪人，躲都



来不及。

不过，恐怕这辈子，她要憾恨没这种好运气了。

作品中总会有一个这样完美的人物，男人或者女人，是一个现世的信仰，指明道路，无坚不摧，却不是偶像。朱理的大气任性和深情都不让女人讨厌——注意，只是不讨厌而已！而扬羽，才是女人全部幻想，温柔成熟可靠体贴，为你赴汤蹈火，能屈能伸，没有他，怎么会有更纱和朱理的大手笔？

“如火焰一般地燃烧，更如水流一般的清澈，如温暖大地一般绝对不任人支配，他是一个如风般的男子。”

《婆娑罗》中死了谁都会有点伤感，这就好像和你一起经历了一些难忘事情的朋友突然从你身边消失一样落寞。但扬羽不同。京都皇城之别，很难用一句心痛，伤心之类简单字眼概括清——本来，他是作品中最不该死的男人，却也是作品中注定要死的男人，这是命。

我们都明白，这类充满了宿命和奇迹的作品里的预言都会成真，却又不愿意相信它变成现实。

优雅，高贵，俊美，温柔，神秘，无怨无悔……他是这么骄傲的沙漠青色贵族，为什么被一句曾经的预言纠缠了一生？他应该用傲慢的神情历历那些可有可无的桥段，在推动时代的同时潇洒而优雅地笑。

可是，他说，“把眼睛闭上，耳朵也捂起来，不要内疚。我的人生就是这样。我一定会保护你的，放心好了。”

他说，“更达的伙伴都是一些很合得来得朋友，但是，却没有人才，有些时候，也需要一个能够做些……肮脏事的人。不足的部分，由我来弥补！更达，你冲到阳光下吧！”

为什么是那个瘦弱得女孩，起初只是因为预言而追寻自己生活的杨羽停下脚步，不再往前，他的确需要一个真正得救世主，无论男女，无论是更达或者叫更纱——或许是为了给未来得青色贵族们一块足够自由漂泊得土地，不是以奴隶或者蝴蝶夫人的身分，而是，自己，只是自己。

我们怎么定义“为她付出生命的女人”，没有过身体的纠缠，没有过爱的直接碰撞，他总是再最需要的关头出现，神通地化险为夷，他可能真的走进过更纱的心里，看到里面住这另一个男人，自己只有剪影……有什么关系，这就是他付出的方式，那个少女从懵懂到成熟，眼神越来越明确，表情越来越强硬，是谁看她慢慢蜕变，一路走来。

皇城崩陷，在轰鸣中他看到什么？巳道，太郎，蝴蝶夫人妖娆的姿态，新时代绿意盎然的景象……或者，只是那个女孩子，终于微笑？

“我们这些人所认识的是这个女孩子，我们不知道英雄更达是什么样的人。但是，和我们一起走过来的，是眼前这个女孩，因为这个女孩走过之后，才有了道路。”

是谁代替他说出了心声？也许真的无关爱情吧，那个预言，是一个梦，于是成全了一生。

Ⅲ更纱×浅葱

浅葱不是男主角大家心里都有定论，不管现代有多少FANS喜欢悲惨身世的变态美少年，浅葱终究没能占据朱理在更纱心中的第一顺位——她曾说，如果两者取其一，她会选择浅葱，那是因为时代的变革，需要友情，不是爱情。而当战争成为过去，更纱愿意一同赴死的对象，仍旧是那个酷得不肯下跪求饶的断臂男，不是我们的浅葱弟弟。但无论如何，颠来倒去的诸多情节，是浅葱在里面兴风作浪或推波助澜，他让人恨得咬牙，又不会真的希望置之死地。浅葱当然不是男主角，但他的情节是作品中至关重要的助推剂。



秉承反派美型原则，戏份重大的苍王不该仅仅是个没有大脑的变态，所以那个美美的亲位队长才更具备反派的神韵。在熊野的烈炎中，更纱冒着危险救出座木的场景在千百个表现主角舍生取义，重视兄弟感情的场面里不断再现，浅葱仍是被感动了，只是他不愿意承认；在鹿角的冰天雪地里，更纱用身体温暖他的举动或许称不上新鲜，毋庸置疑，浅葱再一次被感动了，只是那么恶劣的环境，谁都来不及多想什么感情；淡路岛的独处，让彼此都觉得靠得更近，只是浅葱固执地相信，对方不可能相信自己；而津山峡谷之战，如果更纱真是为了试探他的诚意，那她的赌注下得太大，是千万人的生命，所以她不在意他是王族或者什么蛇王的替身，他，就是浅葱，更达身边的伙伴……这些才是最痛苦的吧，所以才有京都决战后分别之吻的苦痛，全部是爱情，无法分享，无法接受的爱情，最初也是最后——浅葱所有的转变不是为了增加一场三角恋的闹剧，只是想突显更纱的人格魅力，这是一个正面领袖不可缺少的东西；或者是增加一个爱情的孤独悲剧，她眼中，只有兄弟，因为，当更纱是更达，没有性别，没有友情和博爱之外的东西。

如果当初更纱接受浅葱的建议，两个人隐姓埋名浪迹天涯，很可能会编个新的故事，只是读者不会同意。所以，浅葱要由狰狞邪恶的表情渐渐温柔起来，学会理解学会牺牲学会相信。这样的他变得有血有肉了，不再是为了邪恶而邪恶，那种对朱理小孩子任性般的不满，一点一点成为叫做嫉妒的东西。更纱对浅葱有特别的宠爱，不是因为他知道她特殊的秘密，不是因为他们从青蓝一路艰难地走来，或许是因为看到他用冷酷包裹住地寂寞。如果她喜欢，那就成了天大地道理，任谁都不可能变化她的心。只是，真正的男主角，还是朱理。所以，谈不上失恋，只是有一天，明白了什么是成全。

浅葱的作用从头到尾难于定义，似乎占有了绝对地位，而一转身又模糊得难以辨认——虽然田村苦心经营两个对更纱重要的男人，扬羽和浅葱，两个光影两种牵挂，浅葱毕竟是走得更辛苦的那个。因为有些情结无法解开，因为爱真的产生，因为……

忽然，有点可怜，这个身形淡薄的男子，在那些无眠的日子，同样是热烈的感情，只因为他的爱比朱理晚了一些，在爱情的字典里，是没有公平的。

Ⅳ太郎×八千代

物以类聚，人以群分。为何这么说呢？因为想到扬羽会心痛，太郎同样，两个男子，以不同身分跃上大变革的历史舞台，都死得壮烈而凄婉，不同的是，扬羽心满意足功德圆满，而太郎留下了太多的遗憾，他想看到新世界的建立，却永远成了惋惜。

是的，《婆娑罗》里真正闪光的一直是那些似





乎不那么重要的配角，尽管人们无法在救世主光环外心无旁贷地反对皇权，但无论救世主是谁，更达也好，赤王也罢，只要是揭竿而起的希望，都想去抓住——人心是最弱的东西。而所谓救世主，是出现凝聚人心的人，在这种特殊的时代，以特殊的形式和身分被推到人前，或许承受了许多无奈呢。

太郎这种人却不同，他从没想过要实践或改变历史，只是想用积极的方式迎接新时代的到来。旧的体制就要过去，新的体制将要到来，这种进步青年在每个重大历史时间都不少吧。

对了，我们是要讨论他的爱情呢，说这么多题外话，仅仅是为了重申太郎是多么好的男儿，为什么偏偏是八千代？

怪要怪田村给了读者太大的想象空间，没头没脑的就是两人云雨后的场面。他们如何相识？如果发展得这么亲密？或许为了接近秋原才有了这场没有爱情的关系。我们都以为革命者还要依靠牺牲色相得到情报——那个下垂着眼睑的女人，表情暧昧神情紧张，怎么可能是太郎的真爱？——上帝允许革命者为推动历史前进犯一些不光彩的错误。

谁能想到他会死在这个女人手里？谁会想到，看似肉体关系的两人，由爱生恨？女人，真的很难很难不在那些纠缠之后慢慢投入真的感情。或许太郎还说过以后结婚之类非常诱惑人的话，所以八千代都相信，尽管在床第间的爱语是多么靠不住的东西，希望，仅仅是抱着希望也好，她，是那种普普通通内心软弱的女人啊。

其实，真的把太郎出卖给夜郎队的结果八千代何尝会猜想不到？宁为玉碎，不为瓦全，或是玉石俱焚？嫉妒的力量是非常可怕的，所以美人成了赤面鬼……

“这个国家的转变，王族的末日……黎明的光芒，我想看到，我想让大家知道，我想活下来……可是，不行，我出生在一个动乱的时代，我没办法活下来……”

这是太郎最大的心愿，但是他最后的话只是为了保住，他爱的女人。

表达爱的方式有很多种，如果在爱人临死前，了解了他的爱，这究竟是幸福还是不幸？

V 积穗×廉子

他们真的只是一个插曲，甚至戏分没有太郎重，样子模糊得让人记不清，只有依稀廉子烧伤后悲怜的眼睛有着温柔的光，还有积穗窝囊的表情。

两个人相恋的桥段也没什么亮点。一个是高官的儿子，一个贫民的女儿；一个一心只想着绘画创作，一个为了新时代的到来积极奔走。很多次在课本上看到这种地下印刷厂和情报战勇斗暴政的故事，漫画中还有一点新鲜。救世主们总喜欢孤军奋战（除了几个帮手ABC），更别说依靠媒体的力量了，但是，《婆娑罗》的人们是积极的，是有集体意识的，所以变革不是个人的英雄主义膨胀，而演变成一场全民运动。廉子，只是其中的一个的放大吧？我们知道这会很艰难。所以，当她被毁容，被侮辱，被绑在木桩上裸体示众，我们知道这种屈辱是一个开始的信号，会痛，但直接。

当积穗拖着断手，用牙咬住画笔，在地上慢慢“开”出绿色的花朵，生命似乎就在这一刻静止，我想，这一刻，连主角更纱都相形见绌，因为她感觉得到，却无法直视自己的爱，因为背负了太多不属于她的东西，心和身体都感到疲倦。而他们不同，他们知道自己要什么，该怎么得到，这才是自由吧，就算生命被限制在腐朽的时代，渴望自由，向往自由的心却没有变，被凌辱，被折磨都无法改变的，是人心。那些已经坚强起来的人，可以不断感染更多的人，这是救世主的宿命之一，也是仅仅靠救世主无法做到的东西吧？

是不是因为有爱，才能在遭遇无数苦痛后依然美丽温柔？所以，两人是否能在一起，生命是否都能完整其全部意义，都因为心和思念的距离变得不再重要。

真正的爱情，或许就是如此平淡的，虽然积穗和廉子死得让人心酸，有些东西仍明确得传达出来，温情，爱，还有，相信的力量……

田村果然是一个浪漫到骨子里的，女人。

VI 柿人×银子

不喜欢成熟得散发出腐烂气味的女人，而第一眼看见白王的时候就有这种感觉——本能地讨厌。不过，如果先看过番外篇《无花果》，感觉会完全不同。是一种女人何苦为难女人的理解吧。

本来她该集一身荣华和宠爱，在柿人的保护和关爱下长大，是，现实本是如此。我们猜测是一场青梅竹马的苦恋，两人因为政治婚姻而天涯相隔，她在夫家寂寞无依……后来的后来，柿人又了出息？还是做了冲动的事情带她逃离？如此等等，都是女人对爱情完满的期待和奢望。以上皆非。

事实其实是，小公主爱自己的丈夫，是昔日的青梅竹马奉父王的命令血洗淡路岛，而她连死的权利都没有，于是真的失去行走的能力，被自己囚禁——被爱过的人夺去幸福的女人，她的心会变成什么样呢？自私的情人，就算她痛苦也逼她活着，因为得不到，所以远观也好，让心变得冰冷的她像玩具一样陈列着也好，至少，在这样的距离，感到她的呼吸，听到她的声音……也是幸福的吧。

然后，还是小小的她怀孕了。别高兴，那个孩子既不是淡路岛的遗腹子，也不是柿人痛苦的反弹。你们想要母爱升级？或者给她一点新的希望？……错了，那是她父王的孩子……这不是罪，她看不到罪，只有对生的仇恨和绝望……而柿人，他知道一切，他，只能忍受。

无法确定，那个同样小小的，无邪微笑的孩子究竟是不是浅葱？这不是重点，或许王子的真身被柿人随意丢弃了，捡回了浅葱。可，这有什么分别呢？最后一刻，她缄默不语，不是真的仁慈，而是，无论是否为浅葱，已经无须在意。

火焰夺走了她的双脚，使他仅保持着男人的外表和武艺，他忍受她的鞭打，也许是爱，也许是怜悯，也许是赎罪，可是，是什么又有什么所



谓呢？那个曾经在银杏树下天真烂漫的少女已面目全非，而柿人也变成了白花“柊”，为她的仇恨而活，为她的绝望而活。

白王，根本不在乎这个时代出现了赤王，白虎或者什么命运之子，会由谁来颠覆这个疯狂的世界都好。她的时间早已停留在淡路岛漫天的火舌里，烧成红色的假面具戴在她心上；或者，留在沸沸扬扬的银杏雨里，那个童真的声音……

真正不确定的，是她和他的爱情，究竟有多深，有多绝望？



Ⅶ市松×菊音

《婆娑罗》里的爱情都像在苦水里泡过，除了苦还是苦，就算短暂的快乐也隐藏在巨大的悲伤后面，剧中人未必看见，读者心知肚明。除了市松和菊音。

他们的故事简单到有点抽象，一次合作，一起生活了几天，也许在现代社会要产生爱情很容易，但在《婆娑罗》兵荒马乱期间，哪儿来的心动？哪儿来的浪漫？他们一起饮酒，一起喝醉，一起胡闹，一瞬间，换了面孔，那是战士的表情，菊音明白，因为她是四君子之一。

这个满脸伤痕的老男人，和爱情似乎一点关系都没有，当他用淡淡的声音说出，等一切结束，我们结婚吧，为什么连我都这般感动？

叫她桔音或者菊音？有什么分别？同样的灵魂，一个可爱的女子，不是假天真，是真乐观。她会对泡温泉的朱理和德仁说，除了我喜欢的男人，其他男人在我眼里，不是黄瓜就是丝瓜。这样的女子是可以真实去爱的，因为她就算不在你身边，你也能感受到她的热情。她不彷徨，不等待，努力向前，总有自己明确的目标。

究竟要怎样狡黠的男子才适合聪慧的菊音？她独立、要强、固执又浪漫，既还是个孩子，却已身为斗士。纵观整部《婆娑罗》又能找出谁如市松般陪她嘻笑怒骂没大没小，又再大佛事件中完美合作天衣无缝梦，同时信任并呵护她去奋斗自己的天地？他们都隐藏了许多难熬的过往——是隐藏而非隐瞒，因为向前看的人都相信前面会又更好的风景。



奔赴战场前也能笑得坦荡，他们将来会看到自己梦中的景致吧。

Ⅷ玄象×塔拉

他们二人才是《婆娑罗》的传奇。

多年后还有人记得曾有一群人为了追求自由而抛头颅撒热血，但是没人知晓当时隐藏在塔拉心中莫明的感情，在第一次眼神交汇间就开始潜滋暗长。玄象温柔美丽的未婚妻叫雪子，她的生命只为玄象一个人燃烧——和塔拉不同，她可以光明正大地占有要求，眼神表情都为了挽留住男人的生命；塔拉只能再心里不断告诉自己，“只要活着，就要往前冲”，这是玄象告诉自己点事情。故事发展中没有横刀夺爱或者二女争一夫的闹剧。

“你知道有人叫我们‘婆娑罗’吗？‘婆娑罗’大概是又勇敢又帅的反叛者的意思吧？其实是国王身边的麻烦人物啦！‘婆娑罗’，这个名字不错嘛！”

要骄傲地活在乱世，从来不是容易的事情，能为一种理念而活已经很好。塔拉以前从未幻想过一个没有剥削、自由平等的国家或者自己为自己而活。情况突然在她即将面对死亡的时候转机，尽管当时的她神情呆滞，了无生趣，她只是被玄象的眼神吸引，被砍杀时得热度陶醉，被“婆娑罗”得舞蹈迷惑……

没有被爱，也没有爱过人，没有值得重视的东西的她，有了不一样的世界，有了伙伴，有了所属之处。玄象的方向就是她的方向，玄象的理想就是她的理想，从没有期待的心，忽然萌芽，是一点对生活的希望，是肯定自己的欣喜，是生存的动力。那一刻，她有了名为“自我自尊”的东西，它们面目模糊地膨胀，在注入营养的身体里疯狂生长，为何而活，为何而存在，对这些问题她从来没有如此坚定。

她没有开口说，因为懂得自己点界限，她知道那也许就是爱，而我们更无法从玄象的表情或话语里看出任何端倪。当他们策马同奔，就是整个世界。于是，她找到自己的路，自己的生活方式。

“为了这份炙热的感情。这比我们相爱，比我们互相拥抱更能合而为一。”

她看他乱箭穿心，这是她满足的结局，这是她惟一表达爱的方式——因为无法作为以个普通女子以相夫教子为生活目标，她所能做的，只有陪伴她用尽最后一点生命。

他们的故事没有开花更不可能结果，一点留念也被塔拉认命地埋入荒漠，心已死，人只为执念而活，而她的执念只为他。

田村很擅长用牺牲何意外烘托悲剧气氛，也许是因为女人习惯了用身体的柔软去填埋生命中的缺口，经历时间，终至不见。

Ⅸ花山×千草

提笔就颇为踌躇——并非因为这种中年人的爱情，是否能称为爱情？

美人迟暮，可某些温柔和坚强的东西不是一时间能为战乱所抹去，或许，花山将军就在一个表情里失去自己了吧。为什么这么疯狂？他问自己，为什么面对敌人的母亲，视自己为杀子仇人的女人如此疯狂？并不是她的冷漠高傲和清丽在他身上下了咒，而是多年来，只关注赤王战争的粗线条男人的春天来得措手不及。是晚了点，情节需要。

有些人因为爱而平衡，有些则非，赤王在花山的心里存在得太久，当外来得力量冲击进来，爱情变成负担。他挣扎煎熬，试图护住那两个人的安全何尊严，所以，他只能选择死。不是赎罪，不是悔恨，只是浸满了很深很深的遗憾，也让被



抛下的人没有准备。

爱上仇人，是不是对过去，对自己的背叛？

命运是玩弄人的东西，比如大魔王现身，比如中庸者成为关键，又比如仇人相恋……只又当事人被蒙在鼓里，而在真相大白之前，许多相抵触的真实他们不会发现。而千草夫人，却完全被人所感动，命运的力量只在她身上产生了小小的作用：她被俘，她被花山礼遇。他如此坚毅冷血，偏偏为她沉醉。这已经是全部。人的坚持，理智，感性，脆弱都在千草眼前一点点展现，他不知如何表达内心的进退维谷，他只是咬牙忍受——千草本来只冷眼旁观，她有许多机会逃走，她甚至已经感觉到女人的声音。可原来，恨一个杀夫弑子的人，希望他罪不可恕，无恶不作，如果嗜血魔鬼也是人，有七情六欲息怒哀乐，所以，竟然恨不起来……他人性的一面，和自己一样在俗世痛苦。

最后一刀，是心软，心动，还是心酸？救世主是个普通少女，而她的母亲是更平凡的女人，惟一的不同是她有大母爱——我该如何形容这种母爱，是可以包容一切伤痛的力量。所以，她释怀了，那些带血的旧伤，昨日的梦魇，都变成了对战争的敌视和生命的热爱——不同背景性格身分的人，披上铠甲就成了同一种人，但谁不释在母亲的阵痛里降生，啼哭，然后感知了存在。

战场上的南丁格尔以她的方式战斗，我相信，那些释爱在用血肉筑起的新时代的黎明前，母亲用体温给那些逐渐冰冷的身体一点安慰的热度。

不想提伟大，只是因为慈悲。

X 其他

要在《婆娑罗》里找五大三粗的男人不难，没想到五大三粗的男人也会说温暖的情话。

“其实我有一个希望，惟一的希望——就是与茶茶同在！”

“在这个时代，讲究蛮力的时代，女人想立身事外，是多么不容易！但是，只要你想的话，我就会化成你的影子！这是我在你出生的那天，下定的决心！我要与你同生死共患难，直到永远！”

幻想那些在战场上走过硝烟的男人们手捧鲜花作陶醉状？或者是半夜在你楼下弹奏情歌？他们最多用橄榄种子作为定情信物，第二次见面就决定你做大老婆……不过，他们不觉得为爱人出生入死是需要有半点犹豫的事情。

大多数的我们是不可能体会到芊芊送走巳道的心情，落泪是因为担心从此天人永隔；不许落泪是因为想欢喜地送他踏上征途，又能欢喜地迎他凯旋。可无论建立多少武勋，死里逃生，还是有万一，这个万一，是悬在头上的剑，不知何日突然落下……如果更达的出现没有打着解放者或救世主的旗号，没有之前无数慈悲的铺垫，我们当然会支持芊芊刺杀她的壮举，因为她是恋爱中失去爱人的女人，因为她的孩子未出世就失去了父亲。弹奏了一半的琴弦惊然断裂还伤了手指，尴尬，疼痛……百感交集，而芊芊的痛苦应该更深一些。能够因为爱而坚强起来温柔起来的女人都该赞叹，她们坚强，因为相信心的时代，孩子们可以过安定的生活，这需要她们的肩膀抗下现时的伤害。

天满屋和爱丽丝，雷藏和一水，还有圣，那智，巴安，大家的孩子们……《婆娑罗》里许多血肉丰满的形象，爱情故事可以再做一个合辑。大家会再经历许多苦痛，消沉然后慢慢成长。幸福应该是许多种的，因为爱情各不相同，偶然有类似的情节，期间的感受对白也会因人而异。

我无法否认，田村由美的故事不失大气，你也不能反对，这大气是爱情筑就的，时代科技人的观念都会变化，爱情却不会，罗密欧茱丽叶梁山伯祝英台张生崔莺莺……更纱朱理……红日薄西山，木荫客暂栖，借问谁为主，花月共今宵。

绿色的梦，终是，实现了。

最喜欢的，可能是《神偷家族》，可能是《小乌龟女孩》，可能是《老人当自强》，可能是……但永远不会是《婆娑罗》。爱情无关这些，那些相似异同或仅仅存在于梦境中的甜美疼痛，不管至于何处都能产生共鸣，都无法保持绝对地冷静旁观，都不敢保证不在夜深人静时偷偷摸摸地想象……这便是女子吧，就连更纱也不例外，你想笑？若是无法体会，那便笑吧，她不会介意，我也同样。

《婆娑罗》爱情完全手册

1 有空就去温泉洗澡，记得在看到有人后以水气太大为理由对人视而不见。

2 近期想改行的话可以考虑卖馒头，难说有MM想做点心师的老婆。

3 比起项链之类的定情物，植物种子真是又实惠又浪漫，男士外出必备，可能会有事半功倍之功效。（橄榄种子首选，据说生命力颇强）

4 如果有预言说“你总有一天会遇到一个你为她付出生命的女人”一定要相信！并且努力寻找！

5 青梅竹马未必就是鸡肋，也许你一生的愿望就是与她同生死共患难。

6 你以为的那个金龟未必真的是金子，他身边的司机管家保镖厨师健身教练……才是。

7 安慰失恋的温柔女孩不全是无用功，很可能对你另眼相看。

8 崇拜是可能转化成爱情的，如果你做不成政治家，至少往那个方向努力。

9 如果你的外貌媲美杨羽……那么你什么都不用做。

10 你身上有纹身？……如果不怕痛可以对喜欢的MM说，烫吧，这是你给我爱的烙印。

11 不要以为老男人没市场，看看那些受过沧桑的黄金单身汉，更懂得生活和爱。

最后……以上在现实生活中都不适用。





在《游戏人》前几辑中，我们已经为大家介绍了《勇者斗恶龙》(简称《DQ》)的系列作品回顾以及《DQ Ⅷ》的制作访谈录。接下来，就让我们一起来看看，玩家们在经历了半年之后，各自对于《DQⅧ》的真正的看法吧！

探求——《勇者斗恶龙》的魅力所在！

关于"《DQ》系列"，我想我们已经不必再花什么多余的篇幅去介绍了吧？作为日本最初的家用机RPG，该系列为之后的RPG系列带来了极大的影响，从最新作8代创下的360万份的发售记录中，其地位和影响有多么深远就已经不言而喻了。不过，在我们这些游戏玩家眼中的超级大作，到了普通的世人眼中后，会是如何被看待、有多了解呢？而如果有一定了解的话，那些人所接触的第一部《DQ》游戏，又是什么呢？这些都是我们迫切想要知道的。

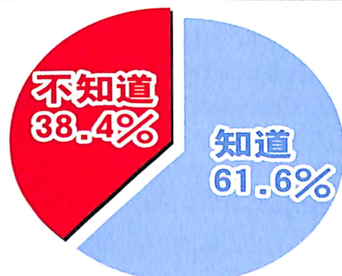
以路上的200名行人为调查对象

这一次的采访行动，工作人员是以东京的丸之内街、秋叶原电气街以及皇居、千鸟渊的花见会场等地作为调查区域。调查对象一共超过了200人，其中包括了男女老少，甚至还有街头的醉汉。正因为调查范围十分广阔，因此事后也取得了十分有趣的资料和结果。下面，我们便将结果一一公开，其中还包括了一些关于系列作品的调查情况。

能够吸引大众的作品

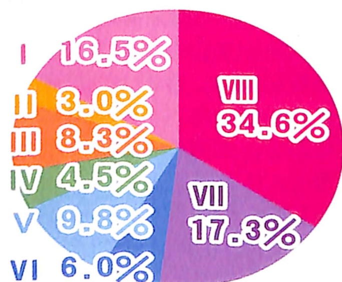
根据调查结果，有6成以上的人都知道"《DQ》系列"。由于我们所调查的区域都是游戏玩家平时很少聚集的地方，所以我们对这样的结果也感到十分惊讶。另外，回答8代是他们所接触的第一款《DQ》作品的人是最多的，这一点大概也很现在的主流机种是PS2不无关系。也就是说，许多购买PS2的人不一定都是游戏玩家，他们很可能也出于欣赏DVD等影碟的原因购买PS2，因此，那些大众玩家们都一定会关心当前游戏界中成为了舆论话题的游戏作品，并会抱着玩玩看的心情将游戏购买回来。这一现象与往年相比，已经多了许多。

Q.你知道"《DQ》系列"吗？



有效回答数：216

Q.最早接触的系列作品是哪一部呢？



《DQ》的回忆

只要是《DQ》的玩家，任何人都一定会有关于它的那么一、两个回忆。说不定下面也有许多内容，会让您看了以后有类似"我也是一样的啊"的共鸣吧？

●在1代里，刚刚走过一座桥，遇到的敌人一下子强大了许多，我方瞬间就被干掉了……

●2代中，在穿过了洞窟之中，立刻被展现在眼前的无垠雪原给惊呆了。

●玩2代时，由于サマトリア的王子名叫トンヌラ(不爽)，因此立刻重玩了。

●玩3代时是和哥哥一起玩的。由于不小心消除了哥哥的记录，结果让他非常生气。

●在3代最开始的大陆上，一直将等级练到学会"アバカム"的魔法之后才离开……

●玩3代时为了给同伴想个名字，结果花了足足一天时间。

●在4代发售前进行排队购买时，周围到处都是关于《DQ》的话题，让自己有了一种奇妙的连带感。

●玩5代时由于能够给杀人豹起名字，为此高兴了好一阵子。

●与朋友互相交换着游戏玩。

●由于电视机坏了，因此曾经尝试过在没有画面，只有游戏音乐的情况下游戏，但还是不行……

●用录像机把结局画面录了下来，之后反复观看。

●想出过用炼金釜来制造各种原创的武器，然后与朋友一起聊天讨论甚至还举办了发表会。

●在排队购买游戏时，遭到了警察的盘问：你是干什么的？

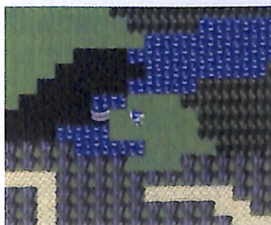
●虽然游戏发售时马上就要考试了，但还是忍不住玩了起来。

●在游戏的时候，被家里的猫给按下了RESET键……

●本来让弟弟帮自己练级，结果反倒让弟弟先通了关……

●从学校里回来以后，发现FC被父亲藏了起来。

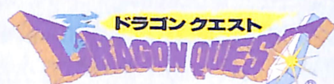
●与朋友一起合买了游戏机和游戏，但却为谁先玩游戏而争论不休。


◀过了桥以后，敌人的实力立即增长数倍。


◀学会アバカム魔法需要将等级练到35级左右。

历代作品的LOGO之谜？

仔细看看下面排列在一起的历代“《DQ》系列”主题LOGO，你有没有注意到什么呢？其实，只要是奇数作品，比如1、3、5、7代，那么其相关的LOGO就是蓝色的字样；而偶数的作品，比如2、4、6、8代，其相关的LOGO就是红色字样。如果没有列在一起仔细看，可能还真没有几个人会注意到吧？这难道是制作人员想表达什么意图吗？

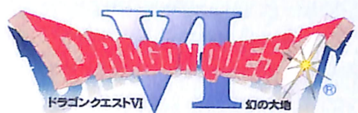


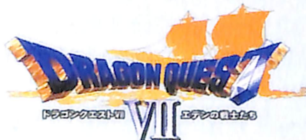














《DQⅧ》的这些地方很棒！

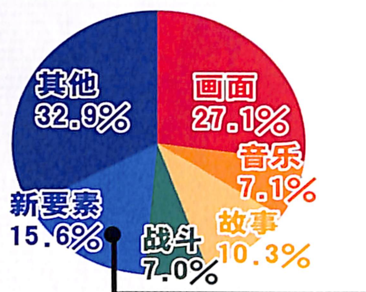
由于8代是系列最新作，因此我们也特别将8代的问题单独列了出来，向玩过8代的人询问。那么，到底《DQⅧ》的魅力在哪里呢？让我们一起来看看整理出来的、大家的意见吧。

“《DQ》系列”的最新作《天空、碧海、大地与被诅咒的公主》，其销量已经基本超过了360万套。能够在日本本土内创下如此惊人的销售成绩，一定有它吸引人的魅力和理由。为此，我们在调查中也为玩过了8代的人专门准备了一些问题，希望能够从中找到相关的答案。结果请见右图。

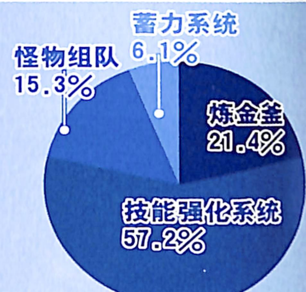


▲《DQⅧ》随着时代的进步而得到了进化，不过玩家们心中所追求的《DQ》，到底是什么样的呢？

《DQⅧ》的优点



关于新要素



有效回答数：630



▲在新的视觉冲击下，“DQ风格”得到了进一步体现。

《DQ》风格最重要

在我们收到的意见中，最令人高兴的是：几乎所有人都提到了8代没有失去“《DQ》系列”原有的风格。并且，基本上所有人都对8代新加入的几个要素持肯定态度。

玩家们支持“《DQ》系列”的理由

这里，我们就具体来看看——玩家们从8代中获得了那些乐趣，他们所认为的优点，具体是些什么吧。

关于故事的意见

当问到“不光是《DQⅧ》，整个‘《DQ》系列’都能够或者爆发性大人气的主要原因”时，有非常多的人回答了“剧本十分优秀，角色的台词让人回味无穷”这一点。这其中，也多亏了堀井雄二在制作剧本时，设计了许多风格独特的台词的缘故吧。俯瞰整个系列作品，每作的故事基本都是由许多小故事结合而成，这一点基本历代不变。不过，虽然故事短小，但每当完成一篇小故事的内容，或者将小故事当成一篇短篇小说读完时，感觉真的非常不错。此外，还有许多人答道：“王道的《DQ》故事能令人放心。”对“《DQ》系列”的玩家们来说，他们并不会去追求什么曲折复杂、千奇百怪的故事和世界观设定。玩家只是作为一名勇者，在一部并不严肃、甚至轻松的故事中愉快地冒险而已。不过，还有一些人认为，堀井雄二编写的精华并不在于整篇的故事，而在于那些极为普通的村民等NPC角色的台词。即便游戏中世界已经面临危机，但那些NPC们依然能够轻松地干着自己的事，说出那些有趣的台词，这种“游戏心情”在《DQ》中处处可见。

关于画面的意见

按照分类的话，所有关于绘画、色彩等方面的内容，全部都属于画面的范畴之内。根据调查结果，认为画面最好的结果之多，排名为第三位。其中，类似“角色和怪物们都仿佛活了一样”、“野外和街道的景色非常美丽”、“DQ世界的3D化完全成功了”这样的意见占据了大半。虽然游戏已经3D化了，但玩家们却几乎没有任何不协调的感觉，当然这其中也有鸟山明那卓越的绘画的功劳。再加上LEVEL 5公司优秀的技术实力，使得《DQ》的世界观没有丝毫减弱。画面，是最能直接给予玩家们冲击的部分，而对画面持肯定态度的玩家占绝大部分，这就是新的DQ画面能够吸引人的最佳证明。当然了，还有少部分人认为“还是以前那样的DQ画面比较喜欢”。

关于音乐的意见

杉山光一大师所编制的那动听的音乐，与鸟山明的绘画一样，都是与《DQ》密不可分的要素之一。有许多人认为“《DQ》的曲子十分耐听，给人印象深刻，听多少遍也不会厌烦。”这也证明了乐曲的完成度之高。还有人认为“虽然听得是新曲子，但总能给人一种怀念的感觉。”这也说明了杉山光一的音乐风格是真正地融入贯穿了全部系列作品，并将这一点成功地传达给了玩家。另外，还有一些从系列前几作玩过来的玩家，光是听到片头曲就能够热血沸腾，这样的人也不在少数。在游戏中，不光是乐曲，一些从早期作品中就一直保留至今的音效，也是点缀游戏、令玩家感动的要素。

关于战斗的意见

对RPG游戏来说，战斗是必不可少的要素。战斗是否有趣，可以说是关系到了整个游戏质量高低的最重要参数。“《DQ》系列”的战斗，一直以来都是以简单明了的简朴风格构架起来的。基本上，玩家只需要选择相关的指令，然后盯着画面就可以了。然而即便这样，还是有大量的人选择了“战斗有趣”。在8代的战斗中，无论敌我双方，玩家都能够从画面中欣赏到其战斗的姿态。光是看着他们的战斗，就已经



其他意见

这里总结了左图中“其他意见”所包含的内容。虽然提出这些意见的人不多，但它们都是成为“DQ魅力”的一部分，相信会有许多人在看了这些意见后有认同感吧。

●游戏读盘时间短，是游戏制胜的一大关键。
●读盘时间很短，几乎感觉不到。
●野外非常广阔，真的有冒险的感觉。
●除了发展故事以外，还有收集物品、赌场游戏等其他乐趣。
●有十分明显的自我成长、强大起来的感觉。
●包括战斗和解谜的难度，游戏平衡度十分出色。
●即使不专门去读说明书，也能够轻松进行游戏。
●能够单手进行游戏，十分高兴。
●在洞窟中能够得到地图，这点感觉十分棒。
●为了能够看清楚BOSS级敌人的样子，不得不接近它们，那种紧张感很强。
●能够轻松融入游戏的世界观中。
●AI的思考很聪明。
●游戏整体制作非常亲切。
●能够360度全方位转换视角，在转换中发现宝箱时感觉真好。
●摔坏罐子和箱子时的画面，非常有趣。
●杰西卡实在太棒了！而且还能够为她换装！

觉得非常有趣了。当然了，这与鸟山明的可爱画风是分不开的。但是，这样的战斗风格，也不过是8代中才有的，而以前的作品中，战斗画面上只有怪物的样子以及大量的文字说明而已。即便这样，还能让玩家觉得有趣，其重要的原因，可能在于怪物们不强、但也不弱的那种绝妙的平衡感吧。一旦等级提升，之前还觉得十分头痛的敌人一下就能够打败了——有过这样经历的人也绝不在少数。这种给人留下深刻印象的绝佳的平衡感，从初代到8代，每代都完美地保留了下来。

关于新要素的意见

在本作中追加的新要素，一共有炼金釜、怪物组队、技能点数系统以及蓄力系统。其中，最受玩家好评的，当属技能点数系统。“终于能够培育出属于自己的角色”、“为了提升哪个能力而烦恼，但还是觉得有趣”，类似这样的意见很多。第二受欢迎的，是炼金釜系统。主要的意见是“能够制作出强力的武器和防具，十分有意思”、“考虑合成的材料时很有意思”等等。而关于怪物组队系统，回答“寻找怪物本身就很有意思。”的人非常多。至于蓄力系统，则是与战斗部分息息相关的。一些人认为“当给予敌人极大伤害的时候非常爽。”、“战略性大大提升”。值得一提的是，除了技能点数系统外，其他三个要素，都是在战斗以外的时候，随时能够进行的系统。这也是“《DQ》系列”一直所追求的游戏乐趣的要素之一吧。

DQ总括

“《DQ》系列”能够成为王道RPG的最大理由，那便是任何人都能够轻松愉快地进入游戏、将游戏进行下去。即使是很长一段时间没有接触过游戏的人，也能够轻松游戏。此外，再加上音乐大师杉山光一的音乐和鸟山明那可爱的人设以及饱含了“游戏心情”的故事、朴实的游戏系统，使玩家在游戏中不会因为遇到什么复杂的东西而放弃。将这些要素全部加起来，那就是《DQ》了吧。





《DQ》的三顾之礼

我以前还是高中生的时候，当时什么都不懂，还是个眼中只知道求胜的体育傻瓜……过的也是与游戏完全无缘的生活。然而，有这么一天。我不记得当时是因为下雨还是因为受了伤，总之我没有去参加社团的活动。回到家以后正当百无聊赖之时，看到了弟弟购买的FC以及游戏卡，于是抱着打发时间的心理玩了起来。当时，试了许多游戏，一个个插进去，一个个拔出来……最后，有一个游戏让我玩了进去——那就是《DQ》。记得最初看到它时，脑中还在想“这是什么啊？”我当时没有阅读说明书，在不知道任何游戏方式的情况下就玩了起来。结果在一开始的国王那里就不知道该如何玩下去了。结果，觉得莫名其妙的我就这样关掉了游戏。当晚，我看到弟弟正在玩《DQ》，画面中展现出来的，是我从没有见过的内容。这是当然的——我当时只在国王面前磨蹭了半天而已。但是，当时的游戏都是以动作和射击类型为主，这样一款以文字和图画为主的游戏，给我留下了深刻印象。又过了一段时间，不知是因为逃学、还是因为被学校警告停课，总之我已经忘了。为了打发无聊的时间，我又一次玩起了FC。就在那时，我才发现游戏卡有大半都被弟弟的朋友给借走了，眼前的，只有一盘《DQ》……在别无选择、并且在以前见过弟弟游戏，了解了基本玩法的我，就这样玩了起来。想想看，这已经是第三次看到《DQ》的画面了。如今，我已经成为了一名游戏杂志的编辑。当我想知道我身上发生了什么变化，感觉到了什么的时候，只要一回忆起第一次玩《DQ》的情景，我想我马上就能够明白了。

他和她的《DQ》

那还是6代发售时候的事情了。当时，我有一个交往时间还不太长的女朋友。不过，在6代发售之后，我脑子里就只装着《DQ》，完全将女友的事情搁在了一旁，放假时从早到晚一整天都玩着《DQ》。就这样，有一天，女友带着恐怖的表情，冲着坐在电视屏幕前一动不动的我询问道：“我和《DQ》，到底哪个更重要？”“对不起……我选了《DQ》……

他和她的《DQ》

当SFC版的《DQ5》发售时，我和刚刚开始交往不久的女友一起玩了起来。如果不是因为和她约好，一定要两人一起玩的话，相信当时我一定会愉快地将5代玩穿的……由于我们两人任意一人在游戏时如果困得不行了，那么那一天就得记录，下次再玩，因此，都渴望尽快将游戏打穿的我和女友俩，总是一边说“别睡！”“睡了就要死！”，一边想救助遇难者一样互相摇晃着对方的身体，拼命地玩着游戏。这已经不是在玩游戏，而是在“玩生存”了……不知是否因为太困，我们经常会因为类似“分支路口走哪边”这样鸡毛蒜皮的小事而发生口角。争论也渐渐地变成了家常便饭。在最后，终于发生了女友将SFC扔向墙壁的悲惨事件……不过，她现在已经出色的成为了一名孩子的母亲。

文 Human

超级机器人大战OG之东邪西毒



曾伽(独白)：很多年之后，我有个绰号叫做“断恶之剑”，任何人都可以变得有正义感，只要你尝试过什么叫机战，我不会介意他人怎样看我，我只不过不想别人比我更开心。



曾伽(独白)：我还以为这世界上有一种人不会玩机战的，因为他太骄傲。在我出道的时候，我认识一个人，因为他喜欢把任何东西都用一匹马的名字称呼，所以很多年之后，他有个绰号叫龙卷。

曾伽(独白)：今年玉皇临太岁，到处都有外星人入侵，有外星人入侵的地方一定有麻烦，有麻烦那我就有生意。我叫曾伽·宗博鲁特，我的职业是替人解决麻烦，就是帮助别人解除烦恼。

曾伽(自言自语)：“老兄看来你已经三十出头了，这三十几年来，总有些事你不愿再提，或有些人你不愿再见到，因为有一些人对不起你，你就想干掉他们，但是你不会地图炮，舍不得一个个轰。其实杀人是很容易的，一点也不麻烦。我有个朋友，他的机器有非常好的地图炮，最近改造武器上有点困难，如果你能给他用一个‘祝福’的话，他一定能帮你杀了他，考虑一下。不过要快，如果不是的话……”

曾伽(独白)：离开教导队之后，我去了ATX小队，开始了另一种生活。

曾伽(独白)：初六日，惊蛰。每年这个时候，都会有一个人来找我喝酒，他喝酒，我喝茶。他的名字叫艾尔扎姆。这个人很奇怪，每次总从宇宙而来，这习惯已经维持了好多年。今年，他给我带了一份手信。



艾尔扎姆：不久前，我遇上一个人，送给我一坛酒，她说那叫“醉生梦死”，喝了之后，可以让你忘掉以前做过的任何事。我很奇怪，为什么会有这样的酒。她说人最大的烦恼，就是记性太好，如果什么都可以忘掉，以后的每一天将会是一个新的开始，那你说这有多开心。这坛酒本来打算送给你的，看起来，我们要分来喝了。

曾伽(独白)：对于太古怪的东西，我向来很难接受，尤其是酒，根本没法沾唇。所以这坛“醉生梦死”我一直没有喝。可能这酒真的有效，从那天晚上开始，艾尔扎姆开始忘记了很多事情。

曾伽：你还记得我们怎样认识的吗?
艾尔扎姆：我想不起来了。
曾伽：那你还记得是怎样来这的吗?
艾尔扎姆：我也不记得了。
曾伽：你为什么老看着那匹马?
艾尔扎姆：因为很眼熟。
曾伽：那你叫什么名字?
艾尔扎姆：不记得了，但从今天开始，我叫雷切尔。

曾伽(独白)：那天晚上他喝得大醉，第二天大清早就走了。我不知道他为什么要拿那坛“醉生梦死”给我，但我看得出他有心事，每次见了我之后，他都去见一个人。



曾伽(独白)：一个月之后，艾尔扎姆去了一个很远的地方，那是他妻子的故乡。在他成亲那年，我曾经在那儿住了一段时间。有一天他妻子在卫星上的一起事件中亡故了，从此以后，艾尔扎姆就再也没有去过。

曾伽：能不能请你喝碗楠叶特制的营养剂?
正树：我今天只想喝水。
曾伽：我以前好像见过你?
正树：何止见过，你曾经是我最好的战友，但是现在已经不是啦，我要去追白河愁，你来这儿干什么?
曾伽：前不久，我遇到一个人，她送给我一坛酒，她说叫“醉生梦死”，喝了之后，不管以前干过什么也会全忘了。我很奇怪，为什么会有这样的酒，可能这个真的很有效，不知你有没有兴趣试试?
正树：你知道喝酒跟喝楠叶营养剂的分别吗?酒越喝越暖，楠叶营养剂会越喝越寒。
曾伽：我们还会再见吗?
正树：不会!
正树(独白)：我曾经发过誓，如果再让我碰到这个人，我一定会用地图炮轰了他。但是我没有这样做， 因为我还没等见他的时候，已经在南极绕了三圈了。



(木星小酒店)
店小二：到底你是男是女?
维蕾达：堂堂监察者的干部，地球和监察者的双重间谍，你竟敢如此冒犯我，信不信我杀了你!

雷切尔：你喝醉了。
(维蕾达拔剑刺伤了雷切尔)
雷切尔：哈哈哈……

曾伽(独白)：一个人的记性不好，就不要去太多是非之地，因为你可能忘记你的仇人。那天，雷切尔差点死在一个人手上。

曾伽(独白)：每年总有几个月，人们好像不愿玩机战似的。翌年立春后，我一直没有在机战里登场，整个月，只有掌机上出了一个作品。

英格拉姆：我想让你替我杀一个人，他的名字叫雷切尔。
曾伽：他是当今机战里能力数一数二的驾驶员，我看想杀他并不容易。
英格拉姆：只要可以杀死他，我不惜任何代

价。但我有一个条件，他一定要死在我手上，而且是最痛苦的死法。

曾伽：你为什么这么恨他？

英格拉姆：因为一个女人，他抛弃了我的妹妹。

曾伽(独白)：他的名字叫英格拉姆，自称是SRX小队的教官。他和雷切尔在白星附近的钢铁号上一见如故。那天黄历上写着：初四，立春，斩舰刀——大车轮。就是说一个迷惘又存在着往复意味的开始。有一天晚上，雷切尔跟他开了个玩笑。

雷切尔：如果你有个妹妹，我一定娶她为妻。

英格拉姆：好，我们一言为定。你千万别后悔，要是你后悔的话，我一定杀了你。

曾伽(独白)：之后他们定了个日子，约好在一个地方见面，结果雷切尔没有赴约。



维蕾达：我哥哥是不是找过你？

曾伽：你哥哥是谁？

维蕾达：他的名字叫英格拉姆。

曾伽：他好象来过。

维蕾达：他是不是要你帮他杀一个人。

曾伽：我忘了。

维蕾达：要是你真敢杀他，我一定会杀了你。

曾伽：你哥哥出手阔绰，不答应他岂不是损失太大？这年头这么舍得花大钱杀人的人，不多。

维蕾达：只要你不答应他，我可以付你双倍价钱来补偿你的损失。不过，我有一个条件，你得替我杀一个人，他就是我哥哥英格拉姆。

曾伽：你兄妹俩的感情真怪，你真的这么憎恨你哥哥吗？

维蕾达：对！因为他不让我和雷切尔在一起，他觉得我是属于他的。所以，他一定要死！

英格拉姆：我妹妹是不是来找过你？

曾伽：不错。

英格拉姆：不要对她有非份之想，否则我连你都杀掉。

曾伽：你挺关心你妹妹的。

英格拉姆：她是我惟一的亲人，我只不过想保护她。她来找你做什么？

曾伽：她叫我杀一个人，名字叫英格拉姆。

英格拉姆：一定是雷切尔教她这样做。

曾伽：就算没有雷切尔她也会这样做，因为她要离开你。

英格拉姆：我不会让她离开我的，除非我死掉。

曾伽：妹控是不是很有意思？

英格拉姆：你说的话我不是很懂。

曾伽：你不懂也没关系，我只不过是对一种我没研究过的行为提出一点疑问而已。

曾伽(独白)：他若是完全听懂了，恐怕就不会仅仅是现在这一点反应。

维蕾达：你今天见过我哥哥？

曾伽：他告诉你了？

维蕾达：为什么还不动手。

曾伽：我怕收不到钱。杀你哥哥并不难，因为他有弱点。你知道是什么吗？就是你。我告诉他要杀他的人是你，就是想看一下他的反应。既然他反对你和雷切尔，可能是他喜欢你，如果是的话，喜欢你到什么程度？

维蕾达：他要我一生一世跟他在一起。

曾伽：那他真的喜欢你。

维蕾达：可惜我不喜欢他，我喜欢的人是雷切尔。

曾伽：那他岂不是很伤心？

维蕾达：让他伤心去吧！既然我这么不开心，为什么不找一个人陪我。我就是要他尝尝得不到一个人的滋味。

曾伽：你很残忍。你不怕他死吗？

维蕾达：我就是想他死！哈……为什么你会跟我说这些话！

曾伽：你哥哥问我的那一个问题，我想了很久，终于想到了：你要一个人死，最痛苦的方法就是先杀掉他最喜欢的人。但是我不可以这样做，如果我杀了你，我找谁要钱呢？对不对？

维蕾达：有人要追杀我！

曾伽：无缘无故怎会么有人要杀你？

维蕾达：因为，他们说我是雷切尔最喜欢的女人。别让他们杀我！

曾伽(独白)：那天晚上，那个女人一直不肯走。我看见她这么惊慌，就给她喝了一点楠叶的营养剂，后来她就倒下了。

英格拉姆：你把我妹妹藏到哪里去了？

曾伽：为什么你这么肯定我收留了她？

英格拉姆：我知道她曾经来找过你，之后就没有人再见过她了。

曾伽：有天晚上她来找我，她说她被追杀，求我收留她，后来她就走了。她不是回家了吗？

英格拉姆：我妹妹跟人无仇无怨，无缘无故怎么会有人要人追杀她。

曾伽：好像说，是因为她是雷切尔最爱的女人。

英格拉姆：笑话！他要是喜欢她的话，为什么要离开她。

曾伽：有些人是离开之后，才会发现离开了的人才是自己的最爱。也许雷切尔就是这种人。

英格拉姆：他不是！

曾伽：为什么那么肯定。

英格拉姆：因为他已经喜欢上了另外一个女人！

曾伽(独白)：一个人受到挫折，或多或少会找个借口掩饰自己。其实英格拉姆、维蕾达，只不过是同一个人的克隆身分，在这两个身分后面，躲藏着一个受了伤的人。

曾伽：你喝醉了，英格拉姆兄。

维蕾达：英格拉姆兄？你认错人了，我不是什么英格拉姆兄，我是堂堂监察者的干部，地球和监察者的双重间谍，我的名字叫维蕾达，你究竟是什么人？

曾伽：你不认识我了吗？

维蕾达：你曾经说过要娶我为妻，我又怎会不认得呢？

曾伽：我有说过这样的话吗？

维蕾达：当日你做客白星，我跟你在钢铁号的舰桥上喝酒，你没喝酒却借醉抚摸我的脸，你说，如果我有个妹妹，你一定娶她为妻。你明知我是女儿之身，为什么要这样做。

曾伽：我闻到酒味就醉了，喝醉之后说的话你怎可以认真呢？

维蕾达：因为你的一句话，我一直等到现在。我曾经叫你带我走，但是你没这么做，你说你不能同时喜欢上两个人。你爱的那女人是维蕾达，那你为什么现在又喜欢上另外的女人。你知不知道，我曾经找过那个女人，因为有人说你最喜欢的女人是她，我本来想杀了她，后来我没有这样做，因为我不想证明她就是。我曾经问过自己，你最喜欢的女人是不是我，现在我已经不想再知道啦。如果有一天我忍不住问起，你一定要骗我，就算你心里有多么不愿意，也不要告诉我你最喜欢的人不是我。呜呜呜……

曾伽(独白)：那一夜过得特别长，因为我好像同时在跟两个人说话。后来，我再也分不清她是英格拉姆，还是维蕾达。



曾伽：英格拉姆？维蕾达？

维蕾达：告诉我，你最喜欢的女人是哪一位？

曾伽：就是你呀。

曾伽(独白)：以前也有人这样问过我，但是我没有回答，换了是雷切尔的身分，我觉得这几个字其实并不是很难说出口。

曾伽(独白)：那天晚上睡觉的时候，我又感觉到有人摸我。

曾伽(独白)：我知道她想摸的人不是我，她只不过当我是另外一个人，我又何尝不是呢？她的手很暖，就跟索妮娅的手一样。

曾伽(独白)：那天起，没有人再见过英格拉姆或者维蕾达。数年后，机战里出现了一个奇怪的机体，没有人知道它的来历，只知道它的分身出现率很高。它有一个很特别的名字，叫黑天使。

曾伽：你找我？

樱花：我想找人替我弟弟报仇。

曾伽：他出了什么事？

樱花：几天前有一群士兵经过SCHOOL门口，我弟弟阿拉德他年少无知，得罪了其中一个人，他们就把我弟弟的百舌爆掉了。

曾伽：政府不管了吗？

樱花：因为他们是扎夫特(客串……)的士兵，政府也不敢追究。

曾伽：你出得起多少钱？

樱花：我家里很穷，根本就没有什么钱，只剩下这个修理装置和一台利昂，这台利昂是我娘生前留给我的嫁妆。

曾伽：如果你有心替你弟弟报仇，你要筹一笔钱，没有人会为了一台利昂去得罪扎夫特的士兵。报仇是要付出代价的。要是你长得难看，我劝你死了这条心。别以为我对你有什么企图，我只是想告诉你，如果要卖，你会比那利昂更值钱。明白我的意思吗？

樱花：我不会这样做的。要是你嫌钱少，我会一直等下去，我想一定会有人肯帮我。

曾伽(独白)：我不知道她是不是真的要为弟弟报仇，还是没事可干。每个人都会坚持自己的信念，在别人来看是浪费时间，她却觉得很重要。从这里看下去，她好像一个人。(想起了索妮娅)

曾伽(独白)：往后的几个晚上，我做的是同一个梦，我梦见我家乡的樱花开了。我忽然间想起，原来我已经有很多年没回去了。

曾伽：你的眼睛有问题吗？

正树：从小我的方向感就不好，大夫说我二十岁就会完全不认识路。

曾伽：你今年贵庚了？

正树：刚好二十岁。

曾伽：那还来干什么。

正树：每年的春天，拉·基亚斯的风都会吹得很温暖，我想在我永远找不到之前，再去吹一次，可惜资金已经用完了。听说你专门替别人解决麻烦，可以帮我吗？

曾伽：几个月之前我有个朋友在这里杀了一帮外星人。听说外星人的兄弟最近会回来找他报仇，可惜我那个朋友已经走了。附近的人担心会殃及池鱼，愿意出一笔钱找个高手杀了他们。

正树：听说这一带有一个人的刀很快，不知道他在不在。

曾伽：你找他干什么？

正树：想看看是他的刀快还是我的剑快。



正树：看来我不该来。

四眼仔：你现在才后悔，晚了。

正树：留下个道具行吗？

四眼仔：不行！要留，留下你的命。

(正树一剑杀死四眼仔)

正树：你误会了。我说我不该来，是因为你不是我的对手，我说留个道具，你却要把命送给我。

樱花 ：你可不可以帮我。

曾伽(独白)：他虽然是一个经常迷路的机师，但他的生活很有规律，每天都会来这里吃一碗饭，喂两只猫，到太阳下山的时候他就会走。

曾伽：你为什么老看着那个女人？

正树：因为她使我想起另一个人。

曾伽：你老婆？

曾伽：既然这么想她，又何必四处飘泊呢？

正树：她爱上了我最好的朋友。

正树：外星人什么时候到？

曾伽：大概是这一两话吧。

正树：希望他们快点到，要是太迟回去的话，风的季节都过了。

曾伽(独白)：风什么时候吹是有季节的，外星人什么时候到却没有人知道。他每天都在宇宙里等，我发现他越等越晚。虽然他每天晚上都拿一个地图，但我知道，他晚上一直在迷路。

樱花：你是不是不喜欢我？

樱花：你很想回拉·基亚斯去吗？

正树：是。

樱花：你成亲了吗？

正树：为什么这么问？

樱花：我猜你一定很喜欢你老婆。

正树：可以这么说。

樱花：既然这样，为什么不留在她身边？

正树：因为我找不到回去的路了。

正树：可以再请我喝碗酒吗？

曾伽：你今晚这么有雅兴？

正树：我怕明天没机会再喝了。

曾伽：我想他们四个回合后才会到，我帮你准备好了地图。

正树：有没有地图对我来说并不重要。

曾伽：你已经完全找不到路了？

正树：太阳猛烈还能找到，希望明天天气会好一点。如果日落后还不见我回来，麻烦你替我找一个人，他的名字叫艾尔扎姆，告诉他在拉·基亚斯还有一个人在等他。

(正数临出发杀外星人前狂吻了樱花)

正树(独白)：我不知道为什么会这样做，但我不能控制自己。我走的时候，那女人的眼泪在我脸上慢慢干了，不知道那个女人会不会为我流眼泪呢？

(一番恶战之后，正树被击坠……)

正树(独白)：我以前听人说过如果攻击力高的话，HP减掉的时候像风声一样，很好听，想不到第一次听到的是我自己减掉的HP。

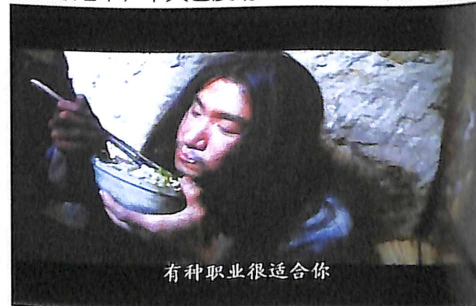
雷切尔(独白)：那天晚上之后，我的那位朋友再也没有来过，我是为他而来的，但是他到死也没有原谅我。

曾伽(独白)：这人的名字叫阿克塞尔，他拔刀很快，但他不喜欢改造机器，说是能零改通关。我知道他可以帮我赚很多资金，但是我一直都不喜欢这个人，因为我命书中有一句话"尤忌影镜，是以命终"。虽然我不知道是什么意思，但我隐约觉得和他有关系。我第一次见到他时，他刚从家乡出来。

曾伽：知不知道为什么我给你修理机器人？

阿克塞尔：不知道。

曾伽：因为我知道你的机体不能自动回复HP。其实我留意你很久啦，我看见你的机体落在那座破墙下，半天也没动过，看你又不像是给它



装了修理装置。你这种年青人我见的多啦，开一台机器就以为可以全熟练度通关，其实出来混是一件很痛苦的事。有台机器人开，有很多东西不能做。你不想拿这家伙耕田吧？又不耻去打劫，更不想抛头露面在街头卖废铁，你怎么生活？机体能力再高也得修理的。有一种职业很适合你，既可以帮你赚点资金，又可以加击坠数，你有兴趣吗？你呀，考虑一下，不过要快一点，你知道，HP不知什么时候又会被打掉的。

曾伽(独白)：阿克塞尔来了没多久，上次那群外星人又回来了。在我带他去见那群NPC之前，我替他改造了三段，因为改造过和没改造的机体，价钱相差很远。

曾伽：怎么，你们觉得五十万这价钱很贵吗？那么你们可以找几个便宜的，那边有几个开着没改过的亡灵的大众脸机师，你给他们几万他们就已经很开心啦。那些连EN都没有钱改的机师，你对他们有信心吗？万一他们失手了，让外星人知道原来是你们指使的，你们想那帮外星人会怎么样？我不敢说我这位朋友的机器比他们都好，但我现在跟你们说的是你们一个殖民卫星大小二百多万条人命的安全，至少在这方面，你们该相信一个改过机体的人吧。

曾伽(独白)：为了不想重蹈覆辙，我带阿克塞尔去了一个地方。



阿克塞尔：你带我来看机器的残骸干什么？

曾伽：因为残骸会说话的。前两天，他在这里伏击外星人，以为可以消灭他们，谁知死的是他自己。取他性命的是这一锤，很明显跟其他伤痕不同，是从右至左，他全身只有一个伤，也就是说其中有一个人只出了一锤或最多用了一个热血，就把它的机器爆掉了，所以你对付这群外星人，要留意一个人，一个用左手拿锤的人。

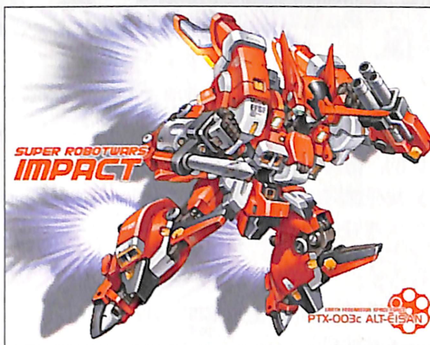
阿克塞尔：如果我死了，你不用带人来看我，我不想做一台懂说话的残骸。

曾伽(独白)：十五日，晴，有风，地官降下，定人间善恶，敌方有增援，忌补给，宜改造运动性。

曾伽(独白)：通常拿了钱看也不看的人，他们的资金很快就会花光，但阿克塞尔数得很仔细，我知道这种人不会留在我身边太久。

曾伽(独白)：初十日，立秋，晴，凉风至，宜援护、凹CT，忌新舰进宇宙。

曾伽：阿克塞尔？他走了，我想他不会回来了，你到别的地方找他吧。



曾伽：你明白我说什么吗？

曾伽(独白)：别以为要欺骗一个女人是很容易的事，越是单纯的女人越直接，她知道她丈夫根本没有离开，因为阿克塞尔是不会抛下他的拔刀机不理。

阿克塞尔：我叫你在家里等我，你老跟着我干啥，回去！回去！

客串的柠檬姐：我不回家！

阿克塞尔：你回家吧！回家！回家！走！赶快走！

曾伽：那个女人在外面等了你好几天了。

阿克塞尔：赶她不走，有什么办法！难道要我带着老婆当主角吗？

曾伽：嘻，谁说不行啊，事在人为，这样就能使两个人的精神了。

曾伽：我曾经和你一样，为了大义一心打天下，以为能抛下自己的女人，谁知道我回去才发觉，她从索妮娅变成梅嘉丝了。

曾伽：你天天来找我也没用，没钱，我也帮不了你，你回去想想别的办法吧。

樱花：我求求你啦。

曾伽：你求我是没用的，我只不过是一个中间人，要求的人是你自己。

曾伽(独白)：十五，有雨。土黄用时，曲星，宜格斗，忌地图炮，冲龙煞北。

曾伽(独白)：如果我是那群扎夫特的士兵，我一定死不瞑目，原来这么多条命加起来，只不过值一个修理装置。而且仅仅是因为作者不喜欢SEED和SEED D，就被作者拉到了这部他们根本没出场的机战里凑数然后被干掉……

曾伽：为了一个修理装置而失去了一只手指，值得吗？

阿克塞尔：不值得！但是我觉得痛快，这才是我自己。本来我应该没事，但是我的刀没以前快。我以前快是因为我直接，认为对就去做，从来不会想什么代价。我以为我这一辈子都不会变，直到那个女孩来求我，我才发觉我完全变了，我竟然没有答应她，因为我知道你一定不会答应。那天，我很失望，我觉得我已经和你混在一起，变成一个人，没有了自己。我不想跟你一样，因为我知道曾伽绝对不会为一个修理装置去冒险，这是我和你的分别。

樱花：你能不能救救阿克塞尔？

曾伽：听说他病得很厉害。

樱花：能不能请个大夫给他看看？

曾伽：请大夫？要花钱的。可惜我家没有修理装置，如果有我可以给你几个，你知道你最擅长用修理装置请人做事的。

曾伽：我是不会救他的，因为他不听我的话。他弄成这样子，全因为你，不如你去救他。我知道你不到山穷水尽是不会来求我的，我在这儿等着你来求我。你曾经说过，你不肯为别人牺牲自己，我看你这次会不会说得出做得到。

阿克塞尔：你在想什么呢？

樱花：没什么。

阿克塞尔：不要为我做任何事。如果这次我真的死了，我也会死得很高兴。我帮你是为了那修理装置，道具我已经用了，你没欠我什么，别做傻事。记住，还有人在等你。

曾伽(独白)：后来，我再也没有见过那个女人。

阿克塞尔：以后我再也不能用刀了。

曾伽：不一定要用刀，赤手空拳也能杀人。你不过是少了根手指，这也没什么，好歹还有份差事。怎么，想回家乡？要是为了这个就想回家乡，为什么当初你又要出来。

阿克塞尔：这个宇宙的背面是什么地方？

曾伽：是另外一个宇宙。

曾伽(独白)：每个人都会经历这个阶段，看见一座山，就想知道山后面是什么。我很想告诉他，可能翻过去山后面，你会发觉没有什么特别，回头看会觉得这边更好。但是他不会相信，以他的性格，自己不试试是不会甘心的。

曾伽：你打算上哪儿？

阿克塞尔：去一个极遥远又无限接近的地方，希望闯出个名堂。如果你以后在机战里听说一个用拳的英雄，那一定是我。

曾伽：她呢？

阿克塞尔：带她一起去。像你说的，事在人为，谁说过不准带老婆当主人公，对不对！

曾伽(独白)：我终于明白那个女人为什么喜





欢阿克塞尔，可能是因为他够简单。看着他们走的时候，我很嫉妒，我曾经也有过这样的机会，不知为什么却放弃了。

曾伽(独白)：他走那天，风是向南吹的，他故意逆风而行。我记得那一天是十五，黄历上写着：失星当值，大利北方。

(三年后，阿克塞尔加入里世界温德鲁的部队，成为其最得力的手下，号称麒麟，后与沃丹同曾伽决斗，一并自爆而终)

曾伽(独白)：阿克塞尔走了之后，天一直在下雨。每次下雨，我就会想起一个人，她曾经很喜欢我。不知道是巧合还是其他原因，每次我要离开她远行的时候，天都会下雨，她说是因为她不高兴。后来她开发了地球摇篮，那天，我离开了教导队。

索妮娅：就算明天再问我，答案还是一样，我不跟……

曾伽：有句话，过了今天晚上我再也不会说。你跟不跟我走！

索妮娅：你也不会好过。不跟！你记住，从今天开始，我就是梅嘉丝，以后可以拉我手的人只有一个，就是成为我之剑的人，其他的人没有资格！

曾伽：为什么老看着我的刀？



温蒂：这把刀是我丈夫的，为什么在你这里。他是不是已经死了？

温蒂：这东西现在对我来说已经没用了。

曾伽(独白)：也许因为太久没吹过风，第二年的春天，我去了那个人的家乡，我觉得很奇怪，那里根本没有风。

曾伽(独白)：我在离开的时候才知道，这地方本来就没有风，温蒂只不过是一个女人的名字(对不起……琉妮的FANS……为了谐音只能这样了)。

曾伽(独白)：听到那个女人的哭声，我突然间明白为什么雷切尔每年都来探望我一次。

梅嘉丝：你觉得他奇不奇怪，也不理人，老是一声不吭的，笑都不笑，但是如果你不理他，他又会呆呆地看着你，不知道他在想什么。分明心里想要，嘴巴却不肯讲出来，一定要你送到面前才肯要。最初想不管他，渐渐地也就不想迁就他了。

雷切尔(独白)：虽然我很喜欢她，但是我不想让她知道，因为我明白得不到的东西永远是最好的。每次她凝望着那地球摇篮，我知道她心里其实在想另一个人。我很妒忌曾伽，我很想知道被人喜欢的感觉是怎样的，结果我伤害了很多人。

雷切尔：我一直以为你们会在一起，为什么你不嫁给他？

梅嘉丝：他从没说过他喜欢我。

雷切尔：有些话不一定要说出来。

梅嘉丝：我只希望他说一句话，他却不肯说，他太自信了，以为我一定会嫁给他，谁知道我去开发了地球摇篮。在我进入梅嘉丝之门的那天，他要我跟他走，我没答应。为什么要到失去的时候才去争取？既然是这样，我不会让他得到。



雷切尔(独白)：如果感情可以分胜负的话，我不知道她是否会赢，但我很清楚，从一开始我就输了。

雷切尔(独白)：我是因为这个女人才喜欢温蒂。每年风吹的时候我都能看见她，我去探望曾伽，因为她想知道曾伽的消息，有了曾伽，我每年都可以找借口去看她一次。

梅嘉丝：你知不知道现在对我来说什么最重要？

雷切尔：要是我没猜错的话，应该是你的研究成果。

梅嘉丝：我以前也这么想，但是看着自律型金属细胞一天天成型，我知道它早晚会支配我，所以我觉得什么都无所谓啦。以前我认为那句话很重要，因为我觉得有些话说出来就是一生一世，现在想一想，说不说也没有什么分别，有些事会变的。我一直以为是我自己赢了，直到有一天看着镜子，才知道自己输了，在我最美好的时候，我最喜欢的人却不在我身边。如果能重新开始，那该多好啊。

梅嘉丝：其实，你跟他这么好，为什么不告诉他我在这里呢？

雷切尔：我答应过你，所以我一直没有说。



梅嘉丝：你太老实了……

雷切尔(独白)：没多久，她就消失了。消失之前，她把一坛酒交给我，要我带给那个人，她希望曾伽可以忘记她。

雷切尔(独白)：人家说一个人有烦恼是因为记性太好。从那年开始，很多事情我都忘了，惟一能记住的，就是我喜欢风。

(六年后，雷切尔隐居卫星统合军，自称龙卷。)

曾伽(独白)：立春之后，很快就到了惊蛰，每年这个时候会有位朋友来看我，但是他今年没有来。没多久，我收到一封家乡来的信，梅嘉丝在两年前的秋天和研究成果一起失踪了。我知道雷切尔不会再来，可是我还继续等，我在门外坐了两天两夜，看着宇宙在不断地变化，我才发现，虽然我到这里很久，却从来没有看清楚这片宇宙。以前看见小行星带，就想知道后面是甚么，我现在已经不想知道了。我是孤星入命的人，父母早死，从小我就懂得保护自己，我知道要想不被人拒绝，最好的方法是先拒绝别人。因为这个原因，我再也没有回去，其实那边也不错，可惜已经不能回头，我的命书里说过：夫妻宫太阳化忌，婚姻有实无名，想不到是真的。

曾伽(独白)：那天晚上我忽然之间很想喝酒，虽然我不会喝，结果我喝了那半坛“醉生梦死”，好像平常一样，我继续做我的生意。

曾伽(独白)：没有事的时候，我会望向地球摇篮，我清楚记得曾经有一个女人在那边等着我。其实“醉生梦死”只不过是她跟我开的一个玩笑，你越想知道自己是不是忘记的时候，你反而记得清楚。我曾经听人说过，当你不能够再拥有，你惟一可以做的，就是令自己不要忘记。

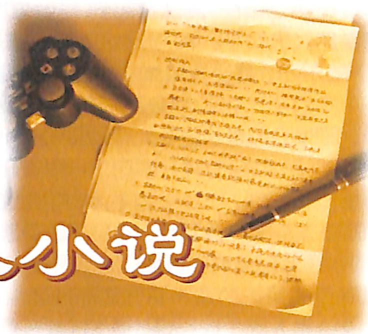
曾伽(独白)：不知道为什么，我常常做同一个梦。没多久，我就离开了这个地方。那天，黄历上写着：驿马动，火迫金行，大利西方。



(翌年，曾伽重返地球摇篮，成一方武神，号称梅嘉丝之剑。)

本期我们刊登了三篇新作者的游人小说，有不少读者来信说游人小说栏目总是老熟人的作品，那么本期就给新人一个展现的机会，呵呵。这三篇小说有两篇是叙事类，与从前的文章类似，还有一篇算是游戏幻想，很搞笑；大家看过之后，有什么感想、有什么批评和意见都不妨说出来，帮助新人进步，在levelup.cn上提出或写信给我们都可以。同时我们继续期待着新作者的投稿，下期《游戏·人》不见不散。投稿信箱：gamers@263.net

编 泰坦



英雄神话

文 DEATHGUSTAV

引

其实在最初，笔者是想要写一篇文章纪念自己即将逝去的大学时光，然而就在想要动笔的某日，已经在不同城市生活了好几年的好友BOSS君忽然打来了一个电话，和往常一样，是想托我帮他买些PS2的游戏碟寄过去，并扯起一些关于近期某些游戏的"家常话"。但是当他得知我将要离开这个城市去到另外一个陌生城市找寻前途的时候，谈话的主题慢慢转向了各自的生活之路，语调也仿佛严肃起来。于是搁下电话以后，我便打算将这篇文章的主人公改为BOSS君——一名生活经历比起在大学里腐朽不堪的我来讲好看得多的人民警察。

肖像

相信所有人见到BOSS君的初印象，大约都会觉得他"形容甚伟"，甚至进而认为他是一个很暴力的人。也难怪，BOSS当初是南镇体校的一名学生，专攻铅球和铁饼，为此他自然练就了一副很相称的身板——190公分高，100公斤重，终年留着很短的青茬头，简单化说就是一个"胖"字，或者用"胖"倒不如用"巨大"来形容比较合适。初识他的那一两年，他还是现役运动员，省里的铁饼纪录就是由他保持的，加上南镇体校向来是不法青年的盛产之地，所以一旦大家谈论起他来，总会朝着比如说他一定很凶悍，打架一定很无敌之类的方面去，但是实际上BOSS君的性格与他的身材完全两样，倒是与他的相貌比较接近。因为比较胖，所以脸上肉也蛮多，眼睛也显得小，但是绝对算不上满脸横肉的那种凶恶，加之没有胡子，反而比较像是家境阔绰的肥胖少年，这其实更多半因为他本身是一个很开朗的人，一天到晚笑嘻嘻的，跟大家开着这样那样的玩笑，语气和内容都极其KUSO，当然更多时候是大家一边假装对着他拳脚相向一边开他的玩笑——毕竟他的身材总给人莫名的心理暗示（汗），他则一边躲闪一边笑着回嘴，并不容易生气。在我和他认识的这么多年里，发生争执的理由几乎只可能是对游戏的见解不同，或者某某网游里某样装备的所有权，而他严肃的态度，甚至还坚持不到事后，吃起饭来还是喜欢争着付钱。即使到了现在，不再是生活无忧无虑的运动员而是成了生活忙碌的警察，他的性格也没有什么变化，所以BOSS君其实一个很容易交往的温和的人，拿MERY的话讲就是一个非常合格的好人。

佳体

作为一名运动员时，BOSS并不热爱运动场，不然他那样优秀的成绩，发展前景是很乐观的；作为一名警察时，他也并不热爱舞刀弄枪抓坏人，他惟一的爱好，就是打游戏。

和BOSS君认识，是在一间叫做龙珠的游戏室，或者叫包机房吧。那个年代，正是南镇包机房事业最火爆的时代，只要是附近有中学或者小学的街区，至少一家包机房就是有的，而在南镇三中附近，光是龙珠和它的对面、左右，就有四家包机房之多，可以说大有取代大型游戏厅的苗头。这一切和PS、SS的全盛是密不可分的，当然一个更主要的原因还是穷。当年一台PS甚至卖到过3000块这样一个极其"口胡"的价格，虽然后来也降到了1000多块，但是试想一边是八、九年前的1000多块和打击电子毒品的社会舆论，一边是生活在南镇这样一座小城市每个月拿一点点零花钱的破学生，自己买一台PS摆在家里打这种念头，反正当时我身边的人是没谁有过的。其实要说起来，一个常去包机房的人，比如我，每小时3块的包机钱（当然后来是变成2块），每天几个小时，再加上些七七八八的费用，或许要买一台自己的PS也并非一点可能都没有，然而大约正是因为那个蒙昧的年代，包机房里尽是些我们这样冒着被老师家长拿下的危险的充满幻想的少年，产生的都是志趣相投而又非常纯粹的友情，所以才让每个加入其中的人被吸引住，并拥有了一段极其珍贵和美好的回忆。

不知道算不算可耻，写到这里忽然发现与BOSS相识的场面已经被我遗忘了，能够想起来的，只剩下了些很零散的一起游戏的片断。

BOSS君比我年长两三岁，当时的他正处在运动生涯的最后时期，既不去上学，也很少去训练或者考虑工作的事情，只是那么闲着，每天跑到龙珠去。那个时候在龙珠的主要是BOSS，我，肥B三个人。要说明一下的是这个叫肥B的人，他是跟我住在一个大院里比我年长五岁的一个游戏狂热爱好者，也是南镇为数不多的拥有SFC的人，读书不怎么用功，但是打起游戏来简直神乎其技，他所专长的RPG或者SLG类型的游戏到他手里最后只落得一个很BT的终局存档，我和BOSS经常跑去龙珠干脆就不玩，只是坐在他的身边看他玩，然后没完没了地聊天。反过来BOSS这个人，玩游戏的种类很杂，STG和ACT都是他擅长的项目，经常他一进屋就要先拿"1945"或者"彩京"爽一会儿，RPG和SLG倒不怎么喜欢，像《FFVII》和《FFT》，我从来没见他摸过，然而他最喜欢的游戏却是"《机战》系列"。肥B和我也很喜欢《机战》，所以才会经常出现三个人中只有一个人在玩，另两个在边上坐着的情况。其实我们三个人喜欢机战的原因略有不同，BOSS和肥B绝对是因为高达的关系，玩的过程中动不动就要把某些名场面或者名机体讲一遍，尤其是BOSS君，经常还要配上多蒙出闪光手指时经典的猛力握拳的动作（可能正因为这个，后来ALPHA里英格拉姆那个CUT IN出现的时候，令其十分激动……），而我则是比较喜欢一些超级机器人（主要是游戏中所说的"特机"），比如古伦加斯特，只因为动画比较大魄力又比较热血。据说南镇电视台某一年曾经放过《Z高达》全集，那一年我好像还很小，于是就错过了这一拨，没有成为高达饭。

关于这个不同，我印象比较深刻的就是某一次和BOSS争论到底是高达系比较强一点还是特机系比较强一点，那次争论我失败得非常彻底，因为他一会说阿姆罗和夏亚闪来闪去没人能打得中，一会又说W五小强多么多么人格嚣张，一会说ZZ地图炮怎么怎么好赚钱，一会又说究极石破天惊拳怎么怎么厉害，还经常要求肥B演示比如我军怎么被GP02的核弹一发搞定这种场面，说得根本头头是道，而我原著看得不够，加上像古伦加斯特这种本来就没什么原著，所以只能围绕攻击力高这一点来反驳他，最后当然是说不过他。其实如今回头想一下，说不过他那简直是一定的，因为高达系多数是REAL系，当年的机战，分明又是REAL系的天下，惟

一不是REAL系的G高达又强到不行，加上高达系还包括《机战F》里的GP02，白色卡碧尼这种BT的东西，甚至连最终BOSS都是高达系里的……不过当天争论到最后却是一个很搞笑的结局，那时已经是晚上9点多，照例是南镇夜市开始的时间，我因为跷了晚自习一直在和BOSS争辩都没有吃饭，已经饿到不行，再加上比较不爽，就强令BOSS请我吃宵夜，并且实施“人身攻击”，他却很爽快的答应了，我开始以为他并不以刚过的争论为意，哪知道他的理由竟然是“NT请普通人吃个饭也没什么”这种很KUSO的东西，争论时紧张的气氛顿时就烟消云散。

当然，BOSS君并非顽固不化的某某青，后来《机战》里出现了一批非常优秀的原创机体，其中包括很多超强的特机，他在游戏体验过后也一样和我们一起津津乐道，前几日的电话里还跟我聊起《OG2》以及几年前受到的来自曾加那架斯雷德盖米尔的震撼。

不过后来在我看，BOSS君所言并非没有根据，他在玩《武装鹫狮》，《装甲核心》和《王牌空战》这类机械驾驶类游戏时体现了很高的天分，尤其是王牌空战，经常看他无伤穿版。他很喜欢讲的一句话就是“像赤色彗星那样在一片片的弹幕中穿来穿去”，甚至后来连玩魔力宝贝的时候都要选择以闪为攻的忍者，这让我一直在想，如果真的爆发高达战争，他很有可能是非常优秀的飞行员，所以当去年公布前线任务在线的时候，我立刻把消息告诉了他。不过或许以他的性格，他其实还是更愿意像玩《机战》时候那样稍微平静一些的享受这种感觉吧。

顺便再提一下，当天晚上的宵夜确实是他请的客，吃的是麻辣烫，不算我吃的，他一共吃出来一百零二根竹签，喝出来七个汽水瓶子，还另外吃了一份蛋炒饭和两个猪肉卷。当时我一边替他生在南镇这个物价超低的地方而庆幸，一边也在想，照这个样子，他要如何“在弹幕中穿来穿去”……而同样身为胖子的肥B则因惭愧于BOSS的“作战能力”而恼羞成怒的指责BOSS浪费粮食，并坚持称自己是省吃俭用的典型。虽然这对还算是运动员的BOSS来说也是无可非议的，但后来我还是为他所在的那个刑警大队的食堂感到深深的不幸。

宝剑

喜欢玩《机战》的人，绝大多数骨子都是非常热血的，但是BOSS算不算一个例外，我却一直不能肯定，或许他应该算是表面上很热血？就好像他的身材，并非专门用来从事一直很有南镇特色的古惑仔斗殴一样。当然，这也并不妨碍BOSS君热衷于街霸一类的格斗游戏。

不过在格斗游戏方面，貌似他更喜欢《街霸》而不是《拳皇》，97年前后《拳皇》当道的季节里，他依然保持那么朴素的审美观念，感觉真是非常不容易的。因为《拳皇》到底比较华丽，演出效果也更为夸张，人物设计更是时髦，像我这种比较肤浅的人，当时就非常开心，于是就经常拽着BOSS去街机厅游玩。每次到了那里，他要不就是在一边像保镖一样看我玩，或者开玩笑地来捣乱，要不就是一个人坐在比较冷清的《街霸》机前玩得津津有味。他玩《街霸》时的习惯倒是跟我比较像，喜欢选用豪鬼，如果是之前的旧版本机器，那就用肯，而且要比我玩得好得多，比如说出升龙拳，我从来都不理会时机只出重升龙拳，连招也只会下蹲中K再接一个波动就完，他却会把握好选择，并且善于使用各种各样的连招，尤其是在“《ZERO》系列”里靠OC时间将对手暴打至死，所以我也很乐于看他玩，偶尔也会不知死地跟他对战一两局。不过假如他是在我玩着《拳皇》的时候扔下我跑去玩《街霸》，我就会试图拉住他然后一边说道：



“喂，马上要打陈国汉了，你应该给你兄弟助威啊！”

他这时候就会朝我使出类似“铁球大压杀”的招数——当然是人压，没有铁球。

跟其他城市那个年代的街机厅一样，那个南镇游戏当时更新最快的店子也是小混混、狂热少年以及各色奇怪人物的聚集地，就仿佛某些游戏中的PUB，在这里既有你很想遇见到的人，也有你很不想遇见的人，而且这其中多是你不想遇见的人，——小混混的数量是很多的，所以也难怪电子游戏室一直为家长们所痛恨，因为看上去只要进了那里，就会变成小混混或者至少是品行不端的人。大概不少我的同龄人在少年时都有遭小混混抢劫恐吓之类的经历吧，其实回想一下，这莫非也是人生体验的一种？

至于BOSS君有没有被抢过，这个据我问来的答案是没有，估计真的不可能有，因为他那个样子很让人怀疑他是否从小就是那么健硕，于是估计他也就没有真正被出手的可能了，当然就更没有出手的可能了。然而（如你所愿的我说道），我却不是一个这样的人，因为我看起来憨憨的，似乎很好欺负，所以这种经历并不少，只是相对的我实际上并不是特别老实，所以反抗的经历也不少，现在想来，或许我的内心是不正常的，总是希望藉口别人的骚扰而反过去达到体验刺激的生活的目的，所以很可能，是出于我想将我的想法传染给BOSS君的潜意识，让我有了惟一一次见到BOSS君出手的刺激的经历，一次带来了一系列复杂后果的难以忘记的经历。

事情的起因很简单，1998年某个夏日我和BOSS在街机厅游玩时，看见几个小混混正在围住一名很漂亮的女孩子说些什么，女孩子的表情显得很不爽，这种事基本上在街机厅是不大有人管的，于是我当时也没有多想（其实是想了的，比如说救下那个女孩子之后……）就要冲上去，BOSS的大手从后面一把拉住了我。

“干什么拦住我啦。”其实我当时算是昏头了（B4一下自己的RP……），平日里见到数量多过三人的混混队伍的时候我都是要考虑考虑才做下一步决定的，而此时对方分明有五个人，而且看打扮不像是纸老虎型的混混。

“不要多管闲事。”BOSS的表情很认真。

“怎可能。”我掀开他的手走上前去。然后事情和我想的差不多，那个几混混中的一个用了一句“关你屁事”来回应，我便借机拦在那个女孩子的前面，打算英雄救美。

再接下来的事情也和你想的差不多，根本没有再多几句话我就和他们打了起来，女孩子被我推到了一边，BOSS君则正不慌不忙的走向我这边，口里边嚷着“住手”。其实他们怎么会住手，我又怎么会住手，在漂亮的雌性面前通过战胜竞争者来博取好感简直是动物的天性，当然我这么说似乎稍微有点牵强，但是对方人多，所以我就不断的被击中，不过似乎我当时并没有一点要退缩的意思，毕竟我还有一个我很信赖的BOSS君。而BOSS来到我面前之后并没有加入战斗，只是不停的想要把那几个人和我分开，而我却因此更不知死的向前冲过去。不过似乎事实是我太过鲁莽了，很忽然的一下我被踹在地上，这时候BOSS君回头看了我一眼，然后我很清楚的看见对方的一个家伙飞起一脚正踢在他的腰上。于是（正如我们所期待的），BOSS君缓缓的转回头去，恶狠狠地喊道：

“靠！”

本来因为街机厅很大，而且我们基本上快要退到外面的空地上了，加上里面的人基本上都在埋头苦战，所以并没有很多人注意到发生了什么，然而BOSS这样喊了一声，让所有人都惊了一下，并跑过来关注。

对方却似乎没有被BOSS君吓倒，继续冲过来展开攻击，最先头的一个来了一记货真价实的飞腿——腾空踢向BOSS君，我当时坐在地上心想这下要糟糕，孰料BOSS君侧身闪开了，并

且令我很吃惊的在闪开的同时将他巨大的胳膊挥向那个混混，然后回身向前一个箭步用两手将另两个混混按倒在地，剩下的两个虽然冲到了他的面前但估计已被惊呆了，其中一个被BOSS君擒住肩膀重重地摔在另一个的身上，一瞬间，战斗就结束了，我坐在地上，看得目瞪口呆，仿佛是动作片一样。

“滚！”BOSS君立即来到我身边扶我并冲那个几在地上打滚的混混吼道。

“你……你……”混混中看似带头的那一个指了BOSS君两下，就赶快和他的手下们一起跑走了，这时围观的人群仿佛才回过神来，发出巨大的混杂的语音。

“你这家伙！都说了不要管闲事！这帮家伙天天在这里，你又不是不知道！”BOSS君脸上没有一点高兴，很严厉地指责我。

“确实是，多管闲事啊你。”那个女孩子这时也走到我身边，很不屑地说道。

我也没什么想法，也还没来得及说什么，就看见门口方向跑过来好些个人，手里都拿着棍子什么的，其中一个嘴角流着血的指着我们这边对一个高个子说：

“就是他们！”

事情很明了，也很令我心虚，因为对我来说，这就好比是玩侍魂已经玩输一局之后的那个二回目，我极不希望我自己灰头土脸的结果又发生在BOSS君身上，这时候，更加令我意想不到的状况发生了。

那帮子约摸有十人的混混向我们冲过来的同时，身边的女孩子喷了一声，向他们冲去，然后在很短的时间内闪过所有攻击将所有敌人都打倒在地。女孩子的一招一式都是真功夫，并且都是只一下就让对手丧失反击能力并且倒在地下，其残忍程度让我简直不敢看下去。

“不是吧……”我彻底无语。这时却被BOSS君一把拎了起来。

“还不赶快走了！”他冲我吼道，

“你也一起走了！”经过女孩子身边时BOSS又对她喊道。

于是我们三个人头也不回的跑掉了，一直跑到隔了几条街的南镇三中的操场上，才停下来。在没命的喘气的同时，我也明白了为什么拍电影的导演都说艺术源于生活。

刚缓过来，BOSS便走过来半开玩笑半指责的摁我的脑袋说道：

“靠，居然惹事搞到我为你出招，会出人命的你晓得吧。”确实如果他用力过猛，是有可能把人家脑袋打破的，不过我想他此时更多是指那个让我和他都全身冒冷汗的女孩子吧。

不过我当时的反应却是大声的笑了起来，毕竟我算是见识到了以前只存在于众人想象当中的所谓“恐怖的BOSS君”，更见识到了BOSS君确有其事的回避力——不但是战斗时可以闪过对方的攻击，而且是就连战斗本身也想要闪避掉，除非像这次这样闪也闪不掉。当然同时我也和BOSS君一起亲眼见识到了中华武术的强悍，如此刺激的经历，真是大大的满足了我的冒险欲望。

不过在那以后，我再也没有在有BOSS同行的情况下惹过什么事情，因为我更加清楚的感觉到他对于争斗这种麻烦事的厌恶，不过他那唯一的一次出招，事后也成了众人间的一个话题，以至于每每说起时BOSS本人就要摇着头嘴里说些骂我的话，而众人则是说得眉飞色舞热血沸腾，并由此让BOSS君的形象更加神化了许多，我所听过关于这件事最夸张的一个版本的描述就是他从空中将飞腿的混混直接接招下来一记背投，然后又当做人肉导弹扔了出去……对此BOSS本人的反应是：

“靠，你们怎么不说我直接把人家抓过来螺旋打桩然后再当王虎的石柱子那样跳起来丢出去。”

这时候围在旁边听的人肯定要说：

“咦，那也很有可能，嗯嗯嗯，你下次应该试一试。”

“满脑子都是糊的。”

美人

MERY是谁？MERY就是那个会武功的很漂亮的女孩子。关于她的事情，我知道的并不多，我只知道她是倒追BOSS君的，而且是BOSS君的初恋。都说初恋是没有好结果的，我当时却不那么认为。

那一年我是十六岁，BOSS十九岁，MERY大概比BOSS还要年长一两岁的样子，但是看上去年纪却和我差不多，而且这一点似乎是和她会武功有关系的。据她说，她小时候身体不大好，家里就送她去山里跟一名退休武师习武，结果那名武师估计是以前的强人，MERY除了套路之外还学会了一些养生之术，于是就变成了这个样子。

然后那一天的打斗，其实MERY本人也是想要尽量避免的，因为会武功的人出手是很伤人的，就好比剑气合一的她要打败只练剑宗的我，根本就是三两下的事情，只没想到我那么冒失地冲出来，然后引出更大一帮人，才不得不出手。而自那以后，她便每天跑到龙珠去玩，渐渐和大家变得很熟，我却因为结识了其他的女孩子渐渐不那么频繁的去往龙珠，而且我一早看出MERY对BOSS是很有好感的，我那样老杵着当大灯泡也很不好。也许从一个男生的眼光来看，BOSS那种男生应该是没什么市场的，其实换个角度想，女生看到这种男生首先还是觉得超有安全感，所以这种天生的好感即使是出现在武艺高强的MERY身上也并不奇怪，奇怪的只是我完全不知道MERY是干什么的从哪里来，似乎她既不用工作也不会说南镇方言。

所以当我几年后的前几天的电话里问起BOSS其中详细的时候，却得到了一个让我越是回想越是难受的故事。

“MERY现在在做什么了？”

“下个月要结婚了。”

“啊？你们后来怎么会完了的啊，是不是你不要她的。”

“哪里，是我条件不行，不配她。”

“鬼话，什么叫不配她，她自己都游手好闲，你一个人民警察怎么配不上她了。”

“哎呀你不知道的。”

当时的情况是这样的，龙珠换了老板，肥B也被家里安排了工作只有下班后才去玩，我也不再经常去，于是只有BOSS还是保持闲居的状态每天上班一样的跑到龙珠去玩。而MERY也每天都去玩，并且多数时候其实是在一边看着BOSS玩，并和他聊天，然后动不动指使他去买买汽水买买便当什么的，BOSS也都完全照办，而且为了照顾到MERY的情绪不至于让她太无聊，BOSS开始更多的选择一些可以双打的游戏来玩，并且多数都是他自己玩得比较好的STG游戏，因为他想这样也可以照顾到MERY，假如是玩清版的ACT，搞不好两个人一起被围攻就很郁闷了。

“可是哪晓得她玩飞机游戏也好厉害。”BOSS如是说道。并且听说MERY和BOSS一样是闪避能力很强的那种，这大概和她练习武功所以反应很快有关系吧。

此外两个人也经常玩对战游戏，开始BOSS想还是玩《街霸方块》之类的吧，不过看上去MERY似乎并不是很喜欢，反而还是《街霸》和《拳皇》这类打斗型的游戏让她更投入一些——虽然她玩得远不如BOSS玩得好，不过似乎两个人还是很开心……

“你们没有玩着玩着改成真人PK吧？”

“嗯，也有，不过基本上是她P我，我又不敢还手。”

“哈，那你不是死得很惨？”

“是，她下手实在是好重，我还要假装不痛，其实我不晓得多想叫出声来。”

“那你不会让她几盘啊。”

“让哇，让了她又讲我放水，不认真，还什么还看不起她。”

“唉，女人啊，难伺候。”

“是，对我来讲更是，我这方面顶不行。”

“那你总要结婚吧，你也二十三四的人了，你家里会放过你啊。”

“要结，现在没钱，以后再讲”

“以后？以后都老掉了，哪个要。”

“谬（没有）人要更好，就将子（这样子），省到钱来我多买点碟子（指游戏碟）玩，再搞个电脑，几爽子。”

“爽了你去死。我听肥B说以前MERY对你可是送钱又送物，怎么会又分了的呢？”

"唉，所以讲大人的事你小孩子就不知道了哇。"

两个人其实一直都是很开心的在一起玩游戏，但是BOSS对付女生这方面实在是比较笨，所以一直处于一种很尴尬的境地，而MERY毕竟是女生来的，某些话自然还是不好意思说出口的。直到某一日，发生了一件很蠢的事情。

《MGS》系列是BOSS最喜欢的另一个系列游戏，尤其是《MGS1》，从来都被他当宝贝看待，不过到底为什么他却从来没有说起过。那通电话打好，我思前想后得出一个结论：这和MERY很有关系，其一是MERY的性格有些像梅莉莎，其二就是那件很蠢的事。

某日《MGS》到货，之前看了很多介绍的BOSS兴致勃勃的大玩起来，当时登载了相关攻略的杂志在南镇都还暂时买不到，于是BOSS只能先靠自己努力。说起这个还让我想起今年寒假的时候我自己玩《MGS3》的情景——完全不看攻略自己摸索，虽然是VERY EASY，结果还是玩得乱七八糟——这件事被BOSS批评为"动作游戏渣人的表现"，因为他玩《MGS》时开始就是选的HARD，也还是很顺利的通了关。只不过当初他玩到心理螳螂那里的时候，忽然1P手柄失控，搞得他反复几次都没有过去，甚至还换了几个手柄都没能解决问题，于是非常烦躁的对着GAME OVER那几个字发起呆来。MERY当时正外出买吃的去了，回来时看到BOSS正在苦战，而且屏幕上似乎有两个人可以控制，于是就一把抓起2P手柄打算助BOSS一臂之力，然后么，当然问题就这么解决了。

不过故事可没有就这么结束。BOSS当时极其的高兴，于是也分不清楚是有意还是无意说了一句话：

"啊啊，以后我玩游戏你都在边上帮我吧！"

这句话如果很日本式的分析，确实是一句告白的话，所以当时MERY便低下头去说了一句：

"哦……"

之后BOSS似乎也感到有什么不对，于是两个人尴尬了很久。

终于BOSS忍不住了，对MERY说道：

"你买了什么吃的，我好饿了……"

后来两个人便开始了幸福的交往。

"其实SNAKE被用电刑那一段，也是她帮我玩过去的，我根本按不到那么快。"BOSS在电话里还交代了这么一件事情。所以两个人当时幸福的状况，我这种写惯了言情故事的人总是可以很清晰的想见。然而也许就是幸福的感觉来得太强烈，才让人忽视了隐藏的危机。按BOSS自己的话说就是："要不是肥B有一天问起，我真有可能一直都会想不到要去问她的事情。"

那是某天晚上结束游戏之后，肥B同BOSS一起回家的路上问起他的，问他MERY是哪里人，是做什么的，怎么好像也不上班也不上学。结果BOSS自己一无所知，并且回到家以后再一想，觉得心里很慌。

"毕竟她那么能打，谁知道她是什么来历啊。"

后来问过以后知道，MERY并不是南镇人，她家住在南镇往北三百公里的一个城市，家里是药材商人，非常有钱，她自己因为读书比较没天分，高中毕业以后就一直在有一搭没一搭的帮忙家族生意，平时没事就游手好闲，然后经常跑去打游戏，本来一切都很正常的，谁知道她的观念比较旧的爹妈却给她定了一门亲事，想让她安稳下来，而她却觉得根本没有玩够，就自己跑了出来，跑到在南镇打工的一个旧友那里住了下来。

这些其实也都没有什么，对她和BOSS的交往也应该是没有什么影响的，然而日子一天天的过下去，到底还是BOSS自己身上出了问题。

《MGS》玩通关没几天，BOSS就正式退役了。退役了就意味着每个月体校的补助金没有了，那么如果不去工作，他就将成为家里的一个累赘，但是他又能从事什么工作呢？这个问题于是就这么压到了他的头上。结果当然是如你我所知的，他依靠着爷爷是红军干部的关系，跑到南镇的一个县去当了一名刑警，但是刚开始并不是这样的。刚开始MERY知道他的状况之后，就开始劝说他跟自己回家去，然后帮他找一份事情做，这样生活就绝对没有问题，而且还能帮到家里很多。

"靠，那你为什么不跟她去。"

"去？去什么去。刚开始我也想过，可能将子（这样子）蛮好，但是你想她家长就真的那样同意了啊？再讲就算同意了，我又能做什么？有工作我也做不了，人家都是做生意的，我能帮到什么？到最后还不是要靠她帮？"

"那帮就帮哇，那不是有感情的吗。"

"话是将子（这样子）讲，但是做人不是将子做。就算我拉得下脸，去指望她，那她呢？对她来讲还不是累赘，这么搞就等于是害掉了她的前途。所以她碰到我这回事，讲得好听叫缘分，讲得不好听就叫意外事故，人家MERY的前途不应该就到此为止你晓得吧。"

"所以后来她就不要你了？"

"是。她家里找到了她，就把她带回去了。"

"所以后来你就去当警察了？"

"嗯，反正抓贼我行，再说现在也不是很多贼，不是蛮好。听说她老公是卖汽车的，比她们家还要有钱。"

"唉……"

这就是BOSS君到目前为止惟一的爱情故事，故事的主人公虽然看起来都很有个性很不寻常，但故事的结局仍旧不过是一个很平凡很合理的结局。虽然由此我很佩服BOSS君那深藏在巨大身躯之下极其冷静和理性的思想，但是我仍然无法很平静的去听他用那过于冷静和理性的仿佛跟他没有关系的语气来诉说这件跟他最有关系的事。我猜想其实他本人当时肯定要比我的感觉难受一万倍，但是更多的感觉，应该是某种无奈，某种必将延伸下去的无奈。

确实，MERY也是跟梅莉莎那样坚强的女子，只不过她和梅莉莎比起来，对于感情又要潇洒和现实得多。果然艺术也是高于现实的。不过其实MERY跟BOSS差不多，只是换了种方式来面对她自己的现实，那就避开它，然后任它去，最后回到原来的平静。只不过她的无奈，总要比BOSS少得多吧，但愿BOSS的感觉是对的。

1999年的一个时候，我开始读高中二年级，而之后的不久，从我不知道的那个龙珠机房，MERY回到了她三百公里以北的家，BOSS则跑到县里开始正式成为了一名警察。自那以后，我只有在BOSS君放假回来的日子里，才有机会见到他，尤其是当我也无奈地离开南镇去了一个糟糕的城市读大学之后，我们更多的只能靠在网游里或者电话里交流。我现在忽然依稀记起那年的某个夜晚，在龙珠游玩时的情景，当时BOSS被MERY叫去买消夜了，老板在门口数钱，正和我一起玩着超级魔法大作战的MERY用一种当时让我很不解的眼神看了看门外，说道：

"BOSS真是一个非常合格的好人呢……"

英雄神话

世界上的事情总是和看上去或者想象中的样子不大一样，比如说我，我很喜欢在一篇故事里把一个主要角色描写成一个喜欢逃避现实的人，然而实际上世界上的人，真正喜欢逃避的只有包括我在内很少的一部分，绝大部分的，还是像BOSS君那样，即使忽然来到一个陌生的环境，也照样把被子铺开，然后平静地走到水房去一边看着天空一边刷牙。

会南县的天空包括气候和南镇倒是没有什么很大的区别，但是会南县的地面上绝对不是像BOSS所说的那样只有几个小贼可抓。那个地方离南镇大概两小时车程，名产物是豆腐干，名人是各色暴发户，蛇头，六合彩老板，色情行业者和汽车盗窃团。

要事先声明的是，我无意夸张什么，也并没有暗示这是BOSS君告诉我的情况，相反这些都是我自己了解到的，我爹曾经是南镇的一名警察，从他的口中我得知了很多关于那里的情报，然后某次路过那里，跟人发生的冲突也让我得以证实它们。

BOSS君是一名称职的警察，无论何时我问起他几时有行动什么的，他都说是秘密，一般只在事后才描述一下都发生了什么状况。大概因为他是新手，他刚开始经常要做的一项工作就是跟着法医去有尸体的现场，然后在现场勘察和维持。

据他说，开始的时候他感到非常的恶心，尤其是当他的同事们骗他说被害人是年轻女性而实际上是不知名男性时，他更是感到无比不爽（笑），不过后来慢慢也就习惯了，因为他说法医们都很强，事情处理完了该吃该喝还是一样的。

“那尸体一般是什么样子的？”我也曾好奇地问。

“啊？什么样子啊？什么样子的都有，一般好像被枪伤的比较多，而且比较难处理。”

“为什么难处理？”

“哎呀，那些T都比较野（野是残暴的意思），被害的都被打得好伤。”

所谓T，就是CS里面的匪了，这个我想就不用再介绍了。说来也很奇怪，自从BOSS君当了警察以后，他也开始喜欢玩CS这个游戏了，我问他为什么，他说县里没有PS什么的可以玩，网游的话有时候没钱买点卡，有钱买点卡的时候又未必有卖，所以干脆玩玩CS，也算是实习的一种。

但是实际上BOSS君是没有枪的，或者确切地说，平时他们这种普通警员的枪都放在县局里，要用枪还必须有任务前报告以后才可以拿出来用，而且就算有，也绝对没可能是M4A1这种重火力，就连MP5也没可能，至多也就是一只国产五四式。

平时枪不在身边主要是为了防止某些警员的滥用而推行的措施，但是在会南县那种地方，这个措施似乎并不是很适宜。比如说某一次行动，BOSS和他的同事们奉命去查办一处六合彩窝点，由于地形比较复杂，BOSS他们手里又没有枪，结果就叫主要的六合彩老板跑脱了，不过幸好赃款和赃物没有跑脱，不然真不知道要怎么交代。

据BOSS君介绍，其实枪的作用主要并不是拿来射杀，而是威吓和阻止罪犯逃跑，在我们这个法制正在逐步强化的社会，即使是罪犯也不可以随便就打死拉倒的，所以在没有枪的状况下，有时候还是很不方便的，尤其是执行扫黄这种以教训为目的的行动时。

会南县的色情业问题似乎比较严重，动不动我就会从BOSS那里听说前一天晚上他们去扫黄的事情。我本来以为这是比较轻松的任务，谁知道他说并不是这样的，因为这些场所多半都和黑社会有关系，也就是说有“马夫”这种职业存在，这些人都是顽固而且职业的打手，所以面对他们，BOSS和他的同事们往往只能是进行武斗或者肉搏。虽然说这些打手对BOSS他们来说不算是特别的威胁，但是往往打手的数量都要多过警察，所以受伤这种事就成了BOSS他们的家常便饭。BOSS君的脑门上有一个疤，就是有一次任务时被一名打手用板砖拍的，而且当时拍得BOSS就血流不止，不过后来那家伙听说也被愤怒的BOSS轰杀至血流不止，然后住院三个月。



“这种人不比以前那些小混混，对他们手软啊，我自己就会丢掉（丢掉意即出事）。”

不过虽然从事这么危险的职业，BOSS君平时最大的爱好还是没有改变，2000年出了PS2，BOSS君并没有足够的钱买，虽然他很想买，但是省吃俭用最后却只够买一台GBA，更多的时候，他只能是靠看杂志来解馋。当然后来县里也有了一家PS2的机房，于是情况也有所改善，不过由于费用不低，BOSS君又玩的是超长流程的机战IMPACT，结果还没玩到一半，他剩下的那点积蓄也就不够了。知道这个之后我就经常劝他要攒住钱，于是终于在血与火的刑警生活的第四年末，也就是2004年初寒假的时候，他攒够了钱汇到我手里，让我帮他买了一台崭新的PS2带回去。带回去之前还千叮咛万嘱咐我坐火车的时候要小心，不要出了什么状况，为此我还专门买了一张奢侈的卧铺票……不过当我把机器送到他手里的时候，他欣喜但并不狂的表情让我也很有成就感，于是当天晚上就一起通宵战了一晚《真・三国无双》，并且把很多碟都送给了他。

之后的一年里，BOSS君跟我通电话时更多的内容就是让我帮他买PS2的碟，其间发生了一次误会，就是某次帮他买了一些比较老的游戏寄回去之后，他误以为那些碟是我自己玩旧后直接给他的，因为那些游戏基本上都是我有的，其实事实不是这样，只不过因为那些游戏本身发售很久了，游戏店老板那里都只剩了那么几张，再加上我买回来还要在自己那台已经很渣的39001上试一下，所以无法避免的看上去碟子很旧，结果他便说了一些很气愤的话，让我觉得比较恼火。不过我也没有什么辩解，只是说我没有那么做，而且我事后也很能理解他的心态，毕竟几十张碟就要几百块钱，这对他来说并非一笔小数目，而且碟子确实看上去很旧，我又是他很信任的人，他自然会比较激动。

后来再放假的时候又见到BOSS君，两个人之间完全没有任何尴尬，还是照样一起打闹和说笑了起来。这大概是一个最满意也最符合实际情况的结果了吧。

这之后我到了大学毕业的年份，而BOSS君也经历了人生中最大的一次危机。

某日BOSS君正在上班，忽然接到线报，说在某地发现有人在偷车，由于偷车在会南县也很频繁，所以也是警方的重点打击对象，所以包括BOSS君在内的几名警员立即驾车前往案发地点。到达目的地以后才发现歹徒们是团伙作案，而且看队伍构成很像是惯犯——一辆农用车在前面开路，另一辆车也就是被偷的车跟在后面。于是小队长当即决定埋伏在一个十字路口，待第一辆车开过去之后冲出去截住第二辆车。

这个作战方案应该是正确的，毕竟能在抓捕罪犯的同时截住赃车，效果就很好，但是情况却出乎大家意料之外。

警车拦在赃车面前后，警员们刚下车还没来得及冲到赃车前去捉拿罪犯，看到两名罪犯从赃车左右门下车并拔枪准备射击——看来确实是惯犯，而且都是亡命之徒。这时候警匪人数对比是五比二，而火力对比却只有二比二——幸好小队长和副队长的枪支是随身携带的，于是警员们便躲在一处墙边开始一面与罪犯对峙，一面呼叫支援。

“汗，不是吧，他们怎么会有枪的啊？”

“我们当时去的时候也表得（不晓得）啊，而且他们拿的还都是六四，还是主动攻击，我们根本来不及反应就已经十分被动。好在我们这边也有两个人有枪，其中一个就掩护我呼叫总部支援，结果哪知道这个家伙的枪开了几枪就卡壳了。”

“啊？那不是搞鬼了啊。”

“是哇，搞得我们就变成一对二，剩下的人根本不敢露头，结果哪知道他们前面那辆农用车又开回来了，把我们的车撞开以后跳下来两个人又是有枪的，噶我心想这下完了，没有带枪就算了，连避弹衣我们都没有穿。”

“那后来怎么办。”

“后来就命大，那帮歹徒靠农用车上的两个人火力压制住我们，后面那两个人就把车开跑了，然后农用车也开跑了，估计是猜到我们呼叫了总部支援。”

“那支援来了没？”

“来了，过了N久才来，而且还是只有两个人带了枪，都是刑警大队的两个头。然后我们就一起去追，结果追了半天追到一个河边上，发现歹徒把两辆车都沉到了河里面，这下就彻底谬（没有）办法了，就只好收队了。后来回去那个枪战现场，发现一地的子弹壳，基本上都是六四的，那面墙壁打得尽是洞，我们的车上也有些洞，还撞凹了一块门。”

“那你们那个拿枪的人怎么没有发起飙来把歹徒击毙啊？”

“发你个头哦，我们平时连枪的都没得用，人家又是二打一，不穿避弹衣被六四打到一枪

就是重伤，谬被吓死就算可以了，你还真比得我们那个小队长是SNAKE啊。”

听BOSS君电话里说这件事的时候还只是停留在感到很刺激和惊心动魄的想法上，但是之后回想起来，我却不禁感到一种悲哀。

凡人物语

这就是我所要说的英雄神话，对，正如你所看到的，实际上既没有英雄，也没有神话，有的只是一个目标很大手无寸铁并且连避弹衣也没有的前铁饼运动员在暴徒的火力下拿着对讲机呼叫总部那迟迟不来的而又可怜兮兮的支援。能够独力面对众打手的他在这种状况下完全无助，甚至连祈祷上天都来不及。而他却是靠着这种危险职业（当然我并非鄙视警察这个职业，相反我很崇敬它）所获的微薄收入来勉强的满足他最大的人生爱好，并继续憧憬他的尚不知在哪里的电脑，同时还不忘祝福那位将要出嫁的美人。这就是BOSS君全部的故事，也许真的都是很平凡的故事所以他才描述得那么平静？还是他真的早已做好准备去迎接这一切呢？

八九年前，我们同样是包机房里充满幻想的少年，如今，BOSS君正很平静的享受着他的小小的幸福生活，也很平静的创造着他的小小的英雄神话，而我却在他一直羡慕的大学毕业的最后无所适从，甚至于还在为找不到工作而烦恼，这种反差让我感到羞耻，令我替我自己感到悲哀。这么多年来，BOSS君不求各种不现实的东西，一直都沉着的明确并贯彻着自己的信念，他看似是在尽可能的回避一切所谓“麻烦”的斗争，实际上却是在用非常理性和适合他自己的方式来解决他所面临的每一个人生选择，而我有如此的朋友，却还是浮躁不安，还沉浸在无数游戏带来的幻想当中无法给自己一个正确的定位，这种基于受教育程度之外的人格塑造，尤其是通过游戏来自我定义的人格定位，实在是值得自称热爱游戏的我长时间的反思。如此果真是一个合格的游戏人生者么？还是一个根本不值一提的玩物丧志者呢？如果一个喜欢玩游戏的人，最终是其人格被游戏的五光十色而左右得波动不安，而不是通过游戏更加明确自己所应该扮演的那一个角色，那么只有可能最终被游戏所玩而丧失原本正常的生活态度，甚至最后连对曾经最深爱的游戏也丧失兴趣，成为一个彻底的幻想主义和失望主义者，那便不再是悲哀这么简单了。

这便是我和BOSS君交往多年获得的最大的启示。

这一刻，周一凌晨的五点，BOSS君大约正在梦乡的最后，准备开始新一周的工作，准备继续铸造他作为一名刑警的英雄神话，不过如果他看到这里的话，一定会说：

“我还是希望可以不要像现在这样动不动就穿避弹衣，最好是没有坏人可抓，我就有假放得去玩。要做什么英雄，凡人就好。”

感谢你，我的朋友，BOSS君。

祝福你，我的朋友，BOSS君。

一弦一柱思华年

文 三三

彼时，正值九八年仲夏，林逸凡家的乘风牌电扇筋疲力尽。十三岁的他挂下母亲的电话后，从冷藏箱里取出五丰水饺，走到厨房打开煤气灶烧水。“我已习惯这样的生活。”面对诺大的圆形木制餐桌，逸凡吞下一碗滚烫的水饺后，更坚定了这个决心。屋里巨大的落地摆钟咄咄咄发出声响，像是个年迈老人在摇椅里喃喃自语。老钟早已不能用来算计时间，单单只是个摆设而已。它更多时候是这个家族的证物，或是一个见证者。逸凡抹去嘴唇上密布的汗珠，决定出门。

出门撞见邻居陈奶奶提一张板凳从门里走出，手里捏一柄蒲扇。见逸凡满脸堆笑冲她喊奶奶好，顿时笑逐言颜开，露出一口龋齿道，凡凡出去啊？逸凡点头说陈奶奶你饭吃过了啊？陈奶奶点点头。逸凡走远道别。“早点回来啊！”陈奶奶知道逸凡自小就是个独立的种，但作为长辈不可能完全对之无担忧。此刻，她想起逸凡的母亲一定又在为房子的事奔波。夜间七点半的街道，暑气氤氲。逸凡身后，是一片年代久远的老旧城区，巷陌交错，似迷宫，又像是这座南方城市的微缩景观。天色渐暗，他趿着橡胶拖鞋，向着狼狗暮色的最深处隐去。他熟知这一切。多年以前，他降临于世的那一刻，所见所闻，便是这块地方。逸凡踏过散发着白日余热的石板地，径直拐入一隐蔽弄口，朝着那扇不起眼的门，走去。

推门，热空气鱼贯而入。满满一屋子冷气，夹带着烟味、汗味扑面袭来，毛孔骤缩。如果你在外面，你可以清晰地听到，各种电声与人声厮缠扭打在一起，兀地打破这仲夏夜的恬静，却转瞬即逝。逸凡关上门，冷空气轰轰作响，几十台荧光屏晃晃跳动，我们与世隔绝。

他环视着这方寸空间，有八台索尼PS正在运行着《胜利十一人之98世界杯》。1998年法兰西世界杯，人类第一竞技邂逅世界最浪漫之都。巴西桑巴跳到莫奈油画板，那是记录光线因时间而流转幻变的画布上，红白蓝里一抹绿。可是桑巴舞最终连丢三元零蛋败走香谢丽舍大道，瑞奇马汀狂舞拉丁，凯旋门涂金。纵历史无能改变，那么我们有梦好吧？十四寸小彩电里，不可能就是可能。逸凡发现并无多余PS留他玩，里边角落有一空座，毋需大脑思考便可感知那定是世嘉土星。他走过去落座，他从来都不是随波逐流的人。轻举起SS手柄，感触那性感的曲线，乳白色手柄边角上有一块略微发黄的香烟焦。微压圆滑饱满的塑料按键，拇指形变。手柄左边是连成一小圆盘状的八方向十字键。逸凡想起在一本游戏杂志上看到的照片，一格斗游戏爱好者的手指上，褴褛的创可贴赫然入目，为伊消得人憔悴，他想不明白为什么PS十字键要分裂成四小块。

“因为这样更易于掌控方向。”

那是逸凡度过的最最充实的一个夏天，王可一边打着彩京《1945》一边告诉他。横井军平发明了十字键，随后各硬件商纷纷效仿。右脑形象思维控制左手运作，他们紧盯荧光屏神经反射捻压十字键。屏幕上的二战飞机行云流水般穿梭于枪林弹雨间，遇关底，似鲲鹏笃笃而至。先是弹幕乱泻一气，随后，子弹层叠排列成圈由中心向四处放射拂盖袭来。战机摆翼闪避。好不容易等到它攻击间隙，逸凡推进至关底心脏处，稳压方块键欲召唤子战机，不料落入虎穴。关底胸口大束离子炮倏地发射，好若机战里轰然一泻的地图炮。顷刻间，战机片甲不留，能量块与保险弹四散纷飞。2P康替留。1P王可笑逸凡太不理智，遂上前吃完他的遗物，大发死人财。逸凡抱怨不能操使类比遥杆感觉不爽，他不知道战机只能八方向移动，且速度均等。

白色的土星似乎此时此刻并无逸凡想玩的游戏。

“老板，有什么土星的游戏吗？”

老板是一约莫三十多岁的男人，穿着白衬衫，平头。他正坐在木桌前讲一通电话，逸凡再唤他，他用眼神指指手边的游戏目录簿。逸凡去取，翻阅张张D碟，大凡SS有的PS也有，PS有的SS却没有，单单就是那没有的，众人争玩之。他想起MD刚出的那阵子，一时间大家对着黑色方体趋之若鹜。上面赫然镶嵌16BIT字样，摆明同红白机等辈划清界限。蓝色刺猬索尼克暴走机械世界。紧按方向键前，待速度升至音速，再轻点下键，索尼克蜷缩成一轮旋转剃刀，风驰电掣呼啸着扫越草坪，道旁喽罗呜呼。撞一大弹簧，逆向旋回后速度提倍。风火轮沿坡急转直下，一路跌宕起伏。尔后借加速器爬坡突上，环绕360度一周过山车莽乾坤后，于一悬崖前，飞起。疾风电子乐急管繁弦，音速刺猬平步青云。回首遥望，湛蓝天幕下浮云绕山，碧波潋滟。叮呤呤呤呤呤呤呤，电光火石连吃曲线状排列的奖铃带。

多层卷轴画面飞速退移，蹦蹦跳跳水管大叔奈何？世嘉立体机，惊为天物。

白云苍狗，多年以后，此硬件商隐退家用机主机市场，转型为家用机纯软件商。昔日看家王牌纷纷投桃报李，活跃于各大平台。不过此时此刻的逸凡，他又知道什么呢？

有人结伴来买单，下午三点钟始，现在是晚上八点半，取整收人民币二十元。逸凡惊讶他俩的毅力。

"你要不要坐那台PS？"平头老板问他，"喏，这个是新到的，生化危机2震动版。"平头老板甩他一张碟。

嗡……熟悉的开机声音自扬声器里穿出，像是从静谧宇宙里，遥远星际间传出的异界讯号。逸凡屏息凝视标题画面上巨大的瞳，爬满血丝。NEW GAME，雄浑男声起，……BIOOOHAAAZAAAAARD……故意搞怪吓人。黑屏几秒后，一无皮面目狰狞的丧尸侧脸淡入，龙眼白珠死盯你看，逸凡不寒而栗。终于正式进入游戏画面，浩劫洗荡后的浣熊市处处断壁残垣。待不及逸凡悉熟这诡异的氛围，数只丧尸已平举双手蹒跚前行向他围来，喉里吐出丝丝呻吟。逸凡顿时手足无措，慌忙乱点方向键，却怎么也转不到那个他想要的方向。卡普空的3D操作，意在精准刻画人物动作，追求真实，免除八方向十字键造成的盲方向，但显然初学者需要一定时间适应它，血盆大口啃烂警员LEON的脖子，一命呜呼YOU ARE DEAD。反复"康替钮"后，逸凡终于找到感觉。他惊讶这荧光屏里的世界如此真实。熊熊而燃的火舌，锈迹斑斑的水管；岑寂荒芜的街道，锵锵作响的钢铁楼梯。更为真实的，莫过于那种突如其来的惊吓感，以及，逼仄空间里丧尸围剿带来的教人无法呼吸的压迫感。欧美背景下的日式作品，绝不是是以恶性怪异媚俗。逸凡耽迷在这虚拟世界里忘记了自己的时间。

不知不觉，时针走过三个轮回。灯火通明的游戏室里，人气不减。时不时有喝彩声乍响。那是一九九八年的夏天，结伴而行的闯关族，我们是游戏中毒症候群。对，游戏中毒，新世代E人类专属疾病，试列出中毒症状：[RPG中毒]·非常喜欢潜入地下·在生活中不锻炼而在游戏中拼命练级·喜欢拥有别人的宝物·到处调查物品·疼痛时想象头顶上会冒出受损的数字；[SLG中毒]·每天作游戏中的状况的笔头记录·经常梦到游戏中各种情形·现实生活愈游戏中的标准相混淆·培养角色至最强成癖；[SPG中毒]·看体育比赛转播时会在手上做出按键动作·实际与朋友体育活动中会带入游戏中的观念；[FTG中毒]·学习人物的必杀技姿态及模仿人语·随身带着卡带和手柄到处挑战·对战时绝不先行告退；[ACT中毒]·自己的角色被打中时喊痛·为了宝物而不逃走·一定要对周围的墙拍拍打打；[RAC中毒]·实际事故中也认为不会死·对实际的车辆漫不经心的驾驶·AME中撞了车就去按RESET·用玩游戏的手感去操纵真实的赛车；[STG中毒]连打按键成为本能·快速的抖动手柄[AVG中毒]在人生中遇到大事便列出表来选择·对生活中的冒险行为从不抗拒；[PUZ中毒]·一见到纯色彩的东西便想放到一起·对于下落的一切物品都想到用手柄操作·翻开闯关族撰写的病症百科经，五花八门百花齐放。

浪游症：表现为即使有明确任务也在地图上装作闲得没事到处走动。

盗癖：无论桌子、床、墙壁等都要调查一下，而严重起来便会在生活中到处进行这种无意义的调查。

赌博症：在游戏中乐而不疲地赌博，赢了就存进度，输了就去按复位键重来。

辛劳症：喜欢借助道具和强大魔法力，以极低地LV获胜。

复位病：为了追求概率，一有失误便从存档点重玩（S/L大法）

求知病：对中国三国时代日本战国时代因游戏而产生兴趣，去查阅各大历史书籍。

人材收集、选拔癖：战略游戏中，无论是敌国还是他国的人材都要收到自己麾下。

超PERFECT症：从第一位到最后的首脑，每局都追求无伤全胜。

华丽必杀技症：从头到尾都要用华丽的必杀机打倒对手。

口诀背诵症：经常背诵必杀技口诀，对繁复的按键操作铭记在心。

幼儿救出症：当YOSHI受伤时，小MARIO会大哭，如果在街上听到BB哭便会有反应，说明是完全中毒者。

香蕉热爱症：在DONKEY KONG出现的那段时期，水果摊上香蕉大卖。

躲闪症：在开始后绝不开火，一味躲闪为了发现"绝对安全带"

组合中毒：玩方快游戏过多，对家具等各种方块有反应，本能想拼在一起。

……

"我不知道自己怎么了，面对一堆游戏，全无游玩的兴致。"逸凡在多年以后与王可的对话中谈及自己的迷惘。他俩端坐在驶往未知时空隧道的光阴列车里，用耳语对话，身影幢幢落在车厢四壁的窗镜里，闪闪回回。咯叻…咯叻…失去了景物标识，他俩亦无法感知那速度。好似漂浮在大气中，又更像是摆荡往冥府的渡船。于是时间丕变，空间换轨，时空转回到98年那个万劫不复的夏天。王可正独自鏖战光荣《三国志》。泱泱中原大版图，群州割据。上下五千年历史，有什么不可能改变的？只是光荣取的是中华历史长河里的一叶扁舟。玩家穿越时空来到那乱世。自古英雄出少年，鼎鼎百年景，我们都是历史的参与者。王可身边的逸凡蓦地从生化之梦惊醒，他摸摸口袋，空空如也。



"你还得当时你替我付钱的事了么？"

"不记得了。"

"我们就是那晚相识的。"

"哦。"

他俩走出游戏室的门，进入这旧城。酝酿已久的暑气消怠了大半。现实与梦，梦与现实，不过那扇门的界限。夏夜小凉风拂过，吹散他俩脸上的红晕。奇虫异鸣，法国梧桐树影婆娑。他们从梦之乡遣返，大脑皮层处于极度活跃状态。仿佛黑夜里，到处都是电光幻影，声声余音绕梁，久久不愿离去。一场游戏一场梦，我们醒不来。逸凡与王可相互道别后，各自把家返。巷口昏暗的孤灯下，只只飞蛾振翅热舞。逸凡形单影只似落拓空间里划过的一痕闪灵，他的橡胶拖鞋摩擦这水泥地，发出的声响在这静夜格外清晰。突然，前方灰黑地带摇晃出一个脑袋，紧接着两个、三个，一共四个！天！这难道就是现实与梦混淆的异常区域？待逸凡不清的神智尚未缓解过来，一个低沉暴戾的声音传来，站住！逸凡怔松万分，他感到心底暗暗涌起阵阵恐惧的流，几乎让他窒息。

"小朋友，钱拿点来花花"一个怪异的尖声道出了黑影的企图。

"你们要干什么？"逸凡反问。

"哈哈哈，干什么？抢劫！"又是一个声音。

"我没钱！"逸凡竭力掩饰自己的恐惧

"哟？口气不小！"一高个子走上来，"什么学校的啊？说啊！"

"我是什么学校的为什么要告诉你们？"

"哎哟！现在的孩子，真是越来越没大没小了！"低沉的声音打趣道。

"就是就是，哈哈哈哈"其余三人附和着。

"你什么学校的？不要以为我们不敢弄你。"一个怪异尖声说道。

"你们这群流氓！"逸凡突然喊大喉咙，"抓流氓啊！抓流氓啊！"

这喊叫从小巷里穿出，冲上夜空喊破仲夏夜

的恬静。

猛地，一只有力的大手握拳冷不丁向逸凡弱小的身躯体冲来，正正击中他的小腹。顿时，逸凡感到伴随着酸痛的实感如生满铁针的虬龙在体内游梭，五脏六腑受到前所未有的冲击。然后，数只大手狠狠箍住逸凡的双手，紧紧按在青砖砌成的古旧墙壁上。逸凡整个人被向后拖，动弹不得，一只膝盖顶着他的小腹。他疯狂摆动着头部脱离那只肮脏手的掩捂，抓住间隙张牙咬之，“嗷……”惨叫从那人喉里奔出，他的小拇指几乎被咬断。他妈的小西死！一股阴风划过耳际，逸凡感到大难临头，叭！清脆的一掌重重落在逸凡的左面颊。要不要咬了？嗯？那被咬的人失去理智，逸凡感到面颊逐渐发热，随后开始耳鸣。当那人举起的脏手再次准备劈来时，逸凡紧闭眼睛，他不忍看那只高高在上的大手，仿佛一个声音在告诉他，不要打了。

苍天有眼，那怕其概率，是一兆光年的平方。是的，恰巧，救星到。

日光灯将派出所照射的如同白昼一般，一支吊扇吱呀吱呀地在天花板上旋转。凌乱的办公桌上烟尸酒罐，张张不知道写着什么东西的白纸堆放着。民警进房间和里面的人说了些什么，示意逸凡去进去。里屋有一张铺着草席的床，还有一台小电视机在播放晚间新闻：“……为确保长江大堤的安全，目前全国海路空和武警部队在长江中下游抗洪一线投入的兵力已达十几万人。这是自1949年人民解放军解放南京以来最多的一次……”值班民警见逸凡蓬头垢面，忙招呼他坐。小茶几上摆放着半只西瓜上面插一柄刀，逸凡愕然。小民警拿来小脸盆，将西瓜置于里面，对半切，再对半，给了逸凡一块，逸凡开始不接，显露出一丝羞涩。没关系小同学，吃吧，小民警说道。逸凡接过西瓜，轻轻咬一口，在嘴巴里咀嚼，迟迟未下咽。他的眼睛死死盯视着地板上的一点，随后，哆嗦着把几粒瓜子吐在掌心上。呀，掌心的皮磨坏掉了。

“你们这群小混混，有多渣！”逸凡听闻外屋民警愤怒地训斥，“你们看看里面的伢儿，小你们几岁？抢他的钱？丢不丢脸？！”

他站起来打开小房间里的窗户，正好对视着坐落在墙角边成排的四个小混混。他们低丧着头，无言以对。

“你看看他的脸，你们当白打啊？要赔的噢！”民警指指逸凡。

逸凡突然感到高兴，是的高兴。他举起手中那片西瓜大咬一口，双臂匍匐靠着窗台，看着那四人小坏蛋被训斥。多汁的西瓜肉盈盈一嘴，直渗入喉里去了。扑！扑！扑！他吐出瓜子若干。

“小李，你来把他们的身分记录一下，我送那个伢儿回家去。”

“可以的老张。”小民警答应道，“可是这个小伢儿还没录口供啊？”

“哎呀，这种小混蛋闹事，用得着那样么？你把他们四个登记一下，明天去找他们的家长，就行了。”

被老张带出派出所，逸凡舒服了很多，虽然面颊和手臂还隐隐作痛。一路上老张的大手始终搭在逸凡柔弱的肩上。又来到巷口的路灯，逸凡看到他和老张的影子被拖得好瘦好瘦……似乎从派出所到家里的路格外的长。偏离。时间在那刻被延缓，两点间的距离延长…磁场丕变，人们选择离题，繁衍出自己的时间。逸凡挂念起母亲，不知道妈妈看了他这个样子会作何感想。

逸凡的母亲丁亚文曾在一国营百货大楼鞋帽部当柜台总经理。那年大楼股票上市五周年庆，五年前为了鼓励员工炒股，大楼推出一系列针对员工买股的优惠政策。九八年亚洲金融危机来袭，股市行情摇摆难测。那年春亦是朱总理就职之时。九届人大一次会议闭幕，面对国内外记者充满好奇与惊奇的发问，那句令神州为之折服的名言“不管前面是地雷阵还是万丈深渊，我将一往无前，义无反顾，鞠躬尽瘁，死而后已。”如雷贯耳。新官上任三把火，信誓旦旦“人民币不贬值”。铁血宰相带来久违的实质性谈话，睿智大度真乃大将风范！五年前丁亚文先于同辈购入数万股票，每每红线转机，当大家都握股迟疑着该怎么办的时候，她果断抛售，终尝正果，百战不殆。同事匪夷所思她背后是不是有个摇羽扇的，可是没有。丁亚文深谙经商之道，绝不外传。五年过去了，她的银行账户上多出好几个零，归总一共赚得人民币三十余万。有一天，她神秘西西地告诉儿子逸凡，妈妈准备买一个家。逸凡问，是妈妈找到新爸爸了？不是，妈妈否定他的疑问，妈妈在上城区买了套房子，80平米，你我两个人住绰绰有余。妈妈不需要爸爸懂吗？妈妈能自己买房子。那年，正是中国改革开放二十周年纪念。母亲一字一句告诉逸凡：

“凡凡，现在你和妈妈在一起，吃的用的都是妈妈的，所以你要妈妈的话，知道吗？”

“嗯。”逸凡点头。

“但是你也要知道，妈妈总有一天会离开你的。明白么？”

“妈妈你离开我去哪里啊？”逸凡痴痴望着妈妈。“傻孩子，去哪里？妈妈又不吃了长生不老肉，懂了吧？”母亲伸出手抚摩着逸凡的头，说，“好吧，吃饭去吧！”

逸凡似乎懂了些什么，似乎又什么也没懂。他盯着那尊棕色的落地摆钟发怔。

“吃饭啊，凡凡”母亲夹一块红烧肉放到逸凡的碗里。

“妈妈，我在想，如果我们搬到新家的话，那这钟是不是就要丢掉了啊？”

母亲回头看了看那老钟，笑道：“对啊，那么大那么重的东西，又走的不准，搬过去也占地方。”

“啊……”逸凡略显不悦。

“怎么了？不开心了？”母亲问道，见儿子不



语也不挖饭，便说：“你不是说要买手掌机么？搬了家妈妈就给你买一台！“

“啊？真的？我要彩色的那种！”逸凡像一只昏睡的幼虎突然惊醒。

“我们拉勾吧。”母亲伸出小拇指，上面戴一只钻戒。

那晚从警察局归来的路走得很长很长，逸凡几乎以为自己走入了迷宫。夏夜蟋蟀的叫声此起彼伏，走过公共厕所，一股难闻的阿摩尼亚味传来，逸凡不自觉地用小手捂住鼻子。老张问逸凡是不是要到家了？逸凡点头说是的，前面那扇窗子就是我家了，咦？我妈妈回来了。母亲见儿子和警察回来，吓一大跳，关切地问老张同志这孩子犯了什么错？你们先进来。借屋里灯光母亲才看清楚儿子的一脸灰灰的颓丧样，到底怎么回事？逸凡依偎在母亲怀里，他望了望那旧钟，运作了半个世纪的钟摆停止了动作，时针分针不知道停留在了哪里的位置。他惺忪的眼睛看着老张的身影逐渐模糊起来，耳边母亲和他谈着什么，“你儿子很勇敢啊，从头到尾都没流过一滴眼泪。”那声音愈来愈小，渐行渐远。逸凡的时间在那刻凝固……他梦到了自己拥有的崭新的GAME BOY COLOR，当看到那个水管工马里奥被他游耍于股掌间时，逸凡竟在梦里噗嗤笑了出来。

时过境迁，多年以后，业界自日本岛吹起一股怀旧之风，ＧＢＡ红白机百分百移植游戏FAMICOM MINI驾到！混沌再生，让我们回到各自无比相似的红白机岁月。

受技术局限，八十年代的程序员无法勾勒出游戏中人物的嘴巴，便以一抹黑作为胡须替代之。红色的帽子，蓝色的背带裤，胡子大叔一蹦一跳上楼去。宫本茂创世杰作，大卖千万份无一能出其右。老牌花札作坊一涉足家用机市场就显露超群绝伦功夫。我们甩动手柄妄图以这另类之

举操控胡子大叔纵越过相去甚远的两平台。呀！死了……换我换我！一条命一次机会，我们乐此不疲。九十年代初中国厂商行业跟风显端倪，竞相争夺市场大蛋糕，小霸王小天才学习机智力机四八六五八六横空出世，各大百货商场街巷小店布满黄色塑料大卡带。二合一四合一十六合一三十二合一六十四合一百二十八合一满目琳琅，标价五十至三百元布等。每每年终，我们提这簇新的红包，驻足于游戏柜台流连忘返。

物质匮乏的年月里，人们如婴儿贪婪吮吸着新生事物。他们满腔热忱去感受那前所未有的体验，诚心满满地拜倒在那点阵画面下，为之折服为之惊叹。愚昧出惊讶，这是后人忽视历史不负责的臆断。游戏人生，何尝不是对那段光阴的概括？现今纵然不能与历史决裂，古往才来今。十个任天堂饭里，八九都是怀旧之人。在他们看来，任氏昔日打下的一片江山，是他们内心深处难以湮灭的记忆。在面对它翻陈推新的作品时，更多的，是一种近似宗教的皈依感，指使他们去游耍、评价老任的游戏。那时的我们怎知，十载春秋以后，这中国游戏的启蒙之士，在面对蜂起群涌的业界大反思浪潮时，也被一些他教徒贴大字报，盖以“业界毒瘤”之名，惨遭践踏呢？

逸凡昏睡到次日正午才醒来。母亲留字条给他：

“凡凡，妈妈去收房租了，顺便去证券所。菜都在厨房桌上，你热热饭就好了。妈妈——匆匆。”

他洗刷好自己，去厨房掀开纱罩，菜很丰盛，都是他喜欢吃的东西。可惜逸凡实在没有胃口，他突然很想吃冰棒，便套了件小汗衫出门。一轮火日刷下大片大片的白光，直直射在老旧房屋的瓦砾上。铄石流金，好一个艳阳天！走上街道，灼热的柏油马路刺激着逸凡的鞋底，似汩汩黑水横流，泛起一道道银子般的流光。法国梧桐叶借着阳光变得格外翠绿刺眼，光线穿透叶片，沿路投下一排排斑驳的树影。逸凡的身影穿梭在其中，汗流浃背地趿着拖鞋朝冷饮店走去。远远就望见往日此刻绝对门可罗雀的小店门口突然门庭若市，很多人都聚集在小店外面，你一句我一句似乎在争论或者讨论什么。逸凡歪斜着脑袋走过去，他的眼睛落在每一个大人的脸上，眼里。他疑惑着不知道怎么回事。听了一会小店边上墙壁上赫然一鲜红的“拆”字入目方才知晓原来是这么一回事情，他的视线穿越人群的缝隙才发现拆字前面还有一个同样大“全”字……

“小李，你说说，这到底是怎么回事？”陈奶奶懊恼着脸质问民警老张。

“我也不知道啊，今天政府下来拆迁布告的。”民警小李解释道。

逸凡看见墙壁上还贴一张拆迁布告，白纸黑字写的无非是旧城改造政策启动，希望百姓配合政府工作云云。

“哎呀问你等于没问，你是个警察，又没实权！”陈奶奶一激动起来矛头直指小李。

“哎，陈大妈，是你把我叫出来的哎！”小李顿时很窘。

众人议论纷纷，陈奶奶瞧见逸凡忙招呼他说：凡凡啊，我们没得在这里住下去了，房子都要拆了啊！

那不就是说，游戏室也要拆掉了么？逸凡想起那给他带来无限欢乐的小小房间。

大家终于抱怨着散去，逸凡买了支火暴淇淋边舔边走回家去。推开家门进房间，看见母亲坐在床上看电视。妈妈你怎么那么早回来了？母亲拿着遥控器按频道：说，我今天证券公司没去。逸凡奇怪母亲为什么不去证券公司，又想起拆迁的事情，说道：妈，刚才我在外面听到邻居都在说要拆迁了，小店门口还写着拆字呢！母亲冷冷地回答：我已经听说了。逸凡不知道说什么，就走出房间去厨房冰箱拿饮料。当他经过柜厨的时候，他猛觉不对。看着柜厨明晃晃的玻璃里面，摆放着几只茶盘，左顾右盼总感觉不对。逸凡竖起耳朵，屋外知了鸣叫着，屋里只有电视机的扬声器里传来的声音：“一方有难八方支援，风雨同舟情暖人间……抗洪救灾工作进入关键阶段……”

他醒悟过来，赤脚奔回房间，大声叫了起来：

“妈！钟呢？！钟！那口大钟到哪里去了？？”

“哦，我刚让搬家公司搬走。”

“妈！不是说好了不搬的嘛！”

“我答应过你不搬了吗？”母亲回过头来看了他一眼。

“妈你怎么这样的！”逸凡突然凶了起来，“你就不考虑一下我的感受吗？”

母亲被震慑住，她惊讶儿子居然说出这样的话。

“不准用这样的口气和妈妈说话知道吗？”母亲声色严厉道。

“每次都是你，都是你要我做这个做那个，从来都没考虑过我的想法！”

“你在说什么？不要没大没小！你是我儿子不要不乖！”

“妈我已经不是小孩子了，你以为我很乖吗？我一点都不乖！好了吧！”砰！逸凡甩门而出。

霎时，屋子里火药味弥漫，仿佛随时会被火星点燃爆炸屋顶掀飞。母子两人的世界，终究无法像三角形那样三点三线坚固难摧。两点之间以直线连接，虽有韧度，具备宽松的收放性，但失去了第三个力的支撑和反弹，那两点，就随时可能崩溃。逸凡家缺少的，只是第三个点。一种调度的角色。

是的，父亲的角色。

丁亚文那天去新楼收租。自从她在三个月前将该块落于黄金地段的房子买下后，她就四处翻阅报纸求租版。密密麻麻的黑体字像咒语排布在白纸上，丁亚文最后决定发函给报纸招租。不愧为肥水宝地很快就有人向她打来电话。什么家具有没有水费电费煤气费怎么算装修是不是还过的去要求甚多。最后丁亚文选定了两个合租的外地鞋商，看样子两个小伙子挺憨实一副宅心仁厚的样子，丁亚文便以极其优惠的价格租出。那天她去收房租，按协议三个月到了收取纯房租费用两千五百元正。当三十九岁的丁亚文开门进入房间的时候，她遇见了半辈子最大的秀逗。人去屋空，家具到都无恙，却凭空房间里多出半人高的一堆鞋盒子，打开盒子里面全是排放整整齐齐一双皮鞋。丁亚文起初以为是两个小伙子不在家，去了阳台转了转正准备离开，却瞥见大门上贴一张白纸。

“生意亏本，无钱交租。敬请谅解。”

晴天霹雳当头打，丁亚文呆鹅一般看着堆成小山的劣质皮鞋，如梗在咽差点窒息。她万万没有想到第一次出租房子就落得如此粿的下场。洋洋砸在装修上的人民币如西瓜皮丢入一泓死水哐当一声涟漪淡去就无了生机，她感到无比羞辱。昔日昂首鞋帽部柜台总经理的她，那好不容易在自我心里建立起来的形象，轰然坍塌。她嗅到了绝望的气息。

空空如也的墙壁，还残留着古钟放过的痕迹。逸凡爬在圆木桌懊恼不已，为什么妈妈，你为什么不和我说一声就把它卖掉了呢？电扇无力地摆过吹起一阵热气抚过逸凡的手臂。为什么？为什么？

咚！咚！咚！开门啊！我是老张！有客造访。

逸凡将头埋在臂弯里，他想去开门但是他想等一下再去开。谁知母亲从房间里走出，如风般飘过逸凡去开了门。门外民警老张魁梧的身影顶着烈日出现了。

“你总算来了，张哲光。”母亲庆幸着说。

“怎么回事？租房子的人跑掉了？”老张的衣襟湿了大片依然关切地问道。

逸凡莫名其妙。“来，去给叔叔倒杯冰水。”母亲不冷不热地吩咐道。

“哎那就谢谢你了，小弟弟，我们认识吧？”张哲光笑道，“今天外面实在太热了，有三十八度！”

逸凡机灵地从圆桌上起身，屁颠屁颠跑去开冰箱、拿水杯。

张哲光接过丁亚文的毛巾擦脸，喝了口逸凡倒的水，定了定神说，这个事情我看最主要出在你和他们太久没联系了。哪有房子一租，就三个月不见的？丁亚文解释道，哎，主要是这断时间单位忙着改革的事，我又要忙着跑证券公司，那地方又离那房子特别远，交通极其不方便，伏天以来，我越加不想多往外跑了。张哲光又喝了口水，杯子见了底，逸凡再去给叔叔倒点水，母亲吩咐道。哎不用不用，我自己来好了，老张推辞道，甚觉客气。

逸凡坐在小板凳上翻阅游戏杂志，抬头看了

看母亲，又低下头去。逸凡你还在生妈妈的气吗？母亲先开口。逸凡不接话，顾自翻书。老张倒水回来，听到母子俩的对话，问，怎么了凡凡，和妈妈闹矛盾了啊？丁亚文说是的，他这小子，我养他那么大，倒还爬到我头上来了呢！刚才还质问我呢！

“哦有什么严重啊？”张哲光走到逸凡面前，蹲下，“告诉叔叔，为什么和妈妈吵架啊？”

逸凡的眼睛盯着游戏杂志上的秘籍，许久才开口：

“她把钟卖掉了”他的声音哆嗦着，无奈，充满怜悯。

什么钟？张哲光回头看了看逸凡的母亲丁亚文。母亲说，就是那口钟，破了好几年了，叫师傅来调了好几次，走着走着又不准了，放着又占地方。刚巧今天回来看到有人要收买旧家具，想想这里也快拆了，就把它卖掉了。这钟真的没用的！放着多占地方啊！母亲看了看儿子，继续说：这孩子真不懂事，只知道给妈妈添麻烦，整个暑假只知道打游戏机，这不，上次晚上都差点打出人命！

逸凡终于愤怒起来，他咆哮着，这声音像是一颗火星乍燃：

“你从来都不会考虑我的想法！你不配做我妈！你就是只知道自己过的好！我恨你！”

母亲横眉怒目，似母老虎，完全不顾有客人在家：

“那你有没有问过妈妈今天为什么不高兴吗？妈妈都被骗了你知道不知道？！你这样和妈妈顶嘴我就当没你这个儿子！你滚！滚！”

那怒吼，句句变成一支支离弦毒箭射穿逸凡的心脏。逸凡感到汩汩鲜血淌出，与胸腔内的恐惧纠缠着借助把自我保护圈扯成几乎绽裂的张力，结成一团超越之力不可遏止地冲向喉咙，冲过口腔，冲上鼻腔，最后在泪腺处爆炸。

“呜呜呜……”逸凡泪如泉涌，他扑向张哲光的怀里，背脊一阵阵猛烈地抽搐……

翌日卯时，古砖砌成的墙上，鲜红的“拆”字像瘟疫一样蔓延开来。突然风云大变，乌云黑压压地聚拢起来，老旧城区被灰暗覆盖。雨水冲刷着墙壁，那红色油漆涂成的“拆”字化作了一团，像是狰狞的面孔在咆哮，在哭泣。巷口的路灯被恶作剧的人打出了个大窟窿。法国梧桐随天际吹来的狂风摆舞，一街扫去稀疏的落叶滚滚。逸凡家的窗户紧闭着，他心爱的古钟去向无踪。磁场丕变，时空翻然。我们与虚拟世界的彼端连接，当处共时异次元。此时这片城区，人迹罕见。天神凶煞，恍惚间，竟幻化作科乐美东京打造的《寂静岭》。SILENT HILL，走的依旧是生化危机类的3D AVG路线。却独树一帜的找到了，更能直接表达未知即恐惧这一理念的游戏方式。施以迷雾与收音机视觉听觉双重压抑。弥补机能不足的首创迷雾之举事半功倍，一时间玩家不知身在何处却处处潜伏魑魅魍魉。主人公扭曲颓废的心理被物质形态化，腥风血雨洗涤的是学校、医院等被现代社会赋予人道功效大于公共职能之地。工业噪音敲击碾磨玩家的心，玩家内心深处的浮躁焦虑表露无疑。怪物设定与欧洲超现实主义雕塑一脉相承。将人体支解后，进行重组整合，意在追求一种暴力之美。对神圣的肉体解构，在反宗教框体上建构了一个邪教通知的架空世界。创作者意图可窥一斑，立足于生活，而又高于生活。试图追求一种更大程度上的真实——艺术的真实。

逸凡昔日的玩友王可说他很讨厌《寂静岭》，他会不舒服，恶心。他认为，游戏是娱乐品，是用来愉悦人心的。而《寂静岭》反其道而行之，视苦为乐，是一种变态。这在多年以后《寂静岭》出到四代目的时候，他依然固执己见。二十一世纪初，古希腊五大艺术，诗、音乐、绘画、雕刻及建筑，加上近代的舞蹈与戏剧、电影，并列为世界八大艺术门类。广播、电视这些借助机械力的再生艺术，究竟是否属艺术，还未有一个权威论定。随着现代社会人类物质生活的不断膨胀，传统媒体间融合趋势日益递增，而借助计算机技术创生的新媒体，电子游戏，更是注重人机互动。在这个宣扬个性反思超过个性解放的年代，电子游戏，其发展态势，绝不是单纯取悦感官为目的的。综观次世代以后的电子游戏软件产品，借助声光电技术的昌盛支持，游戏制作者早已摆脱乐传统简陋点阵画面与PSG音源的牵绊，既而拥有了更为广阔的平台去延伸整个游戏场域。八大艺术，皆游戏注脚矣。此时，游戏创作者的身份，其地位，已与广大艺术工作者不相上下。而电子游戏独具的，发挥受众参与的互动功能，更是游戏挤进艺术殿堂的最大筹码。



多年以后，当在某杂志上看到游戏作为第九类艺术被论述时，逸凡和王可都很欣慰。可恰恰是面对愈来愈追求形式华丽，声画至上的游戏饕餮时，他们同一群玩家一样，开始迷惘。

“我早已放弃了电子游戏，你，走的不过是我的老路。”王可如此坚定。

逸凡诧异，“怎么会？你为何放弃？”

“那你又为何厌倦了呢？”

给记忆中的往事加点颜色，林逸凡的生命力靠回忆来推动。

蓦然回首闯关之路，逸凡唏嘘不已。正所谓世事洞明皆学问，人情练达皆文章。有游戏伴随的日子，大抵如是。经历过初关熟悉基本操作，草割攻击毫无新意可言的热身BOSS之后，我们已浅谙角色操作之道。一路拳脚刀剑伺候纷至沓来的小喽罗后，再遇关底，攻击变化显然LEVEL UP。有的人无视其攻击，抱侥幸心理妄图与关底拼血求胜。这样的人，终究无法抵挡以后更加险恶的遭遇战；有的人，以退为进，躲闪过关底歇斯底里的猛杀，再摸得其攻击套路抓住其攻击间隙巧妙还击之——因为它的行动并非无规律可循。斗转星移，日就月将。惟一不变的，是不断提升的游戏难度，与战的信念。STAGE1，READY，GO！

多年以后，在时空跳轨更替的一瞬，逸凡和王可重聚，他俩故地重游。

“有一天，我用模拟器打开FC的游戏，居然玩了两个多小时！家里的PS2摆着积灰，多可悲！可，你究竟为什么放弃游戏”逸凡问道。

“其实呢，游戏再怎么进化，也无法摆脱规则的限定。”

“规则？”

“对，规则。无论我们在游戏中有多大的操作上的创新，也都无法脱离程序员设置的圈套。”王可看问题显然冷静客观的多。

“那么金手指呢？”

“你是玩游戏，还是游戏玩你？”

逸凡被这反问震住，一时语塞，周围的景致越来越陌生。电光朝露，浩浩阴阳移。时间之海泛起记忆的浪花，他想起那埋葬在时间墓碑下的寻常巷陌。

“你有再来过这个地方吗？”

“没有。今天不是因为你，我也不会来。”

“觉得怎么样？”

“没从前好。”

“是的。”

沿街重盖了好几栋古色古乡的木制楼阁，意在重现南宋年间临安城样貌。街两边是叫卖各种可吃可用可玩的东西的得标者。十里长长步行街，处处商气纵横飞。“打造旅游城市”，正是这个城市的名牌口号，是促成这座位于长三角地域的城市经济腾飞的中流砥柱。

“有时我也会记起从前的日子，自己是如何生活的。但是我不像你，能千里迢迢赶到这地方走走看看。过去自然有它的意义所在，但那绝不是全部。当我意识到游戏的规则无法摆脱时，我就放弃了游戏。我们会对这里重新建设的街道感到失落，就是我们还未脱离那种既定的规则。旧城改造也遵循了一种规则，俗话讲，旧的不去新的不来，就是这个道理。这个道理，在规则圈里

的人，是不能清醒意识到的。只有游离规则之外，才能看清楚那究竟是怎么回事。其实我也很矛盾，因为我深深感到，脱离规则后，落入的，何尝不是另外一种规则？或者，是规则以另外一种形式，存在着呢？”

逸凡泰然听王可陈言，缄默些许，亦不知说什么好。

佛曰，诸行无常，是生灭法，生灭灭己，寂灭为乐。

逸凡同王可并肩漫步在街上。华灯初上，人影幢幢，不时有阵阵烤羊肉味从不知道哪里的角落飘散而来。他们想追寻那块失落的梦之乡，却呆望着面目全非的宽广平坦路，哑然失语，无了方向。晨钟暮鼓响起，朱华易消歇，青春不再来。无论我们多么不甘心，生活，总是高高在上——它并无RESET键可按。

多年以前，彼时，正值九八年深秋。在这建造了近半个世纪的旧墙门里，那涂画在巷口墙壁上的大字号“全拆”，依稀泛着黯淡的光。灰色爬山虎萧条的墙角下，落满金色的法国梧桐叶。春去秋来，亚洲金融风暴终究落寞消散，“人民币不贬值”承诺兑现。逸凡与母亲坐上老张开来的警车，老屋子里旧家具均未搬走。副驾驶座上的母亲快乐地告诉他，妈妈买的房子升值了！股票又赚了一大比！搬到新家我们就可以买崭新的家具了！凡凡高兴不高兴？

高兴！逸凡闻到了空气中残存的一丝桂花香，他探头看了看驾驶座上的老张。老张正专心握住方向盘，他回头望了望坐在后排的逸凡，嘴角扬起了微笑。逸凡仰视后视镜里的老房子愈来愈远……

再见老家，再见。

老张轻车熟路上了高架，警车飞驶在国道上。风声灌入车窗，路边的隔音罩迅速倒退。车里的三个人，不约而同地把视线移向车外。俯瞰桥下，高楼稀疏林立，秋日如顽皮的孩子在大厦背后的天际闪现。诚然这座南方城市的面貌还不及发达城市那样鳞次栉比，但面对着前方大路指向广袤无垠的未来，他们亦为之豁朗为之欣然了。

“妈妈妈妈，到了新家，能不能给我买一台新的游戏机呢？”

“当然可以啊！买哪种随便你挑！”

“噢耶！妈妈万岁！”

十三岁的逸凡欢呼雀跃。他憧憬着，希冀着。是日，林逸凡一家迁至新花园公寓。

我的主役生涯

文 冥夜

SEASON 1

摆在你面前的这个游戏，全球销量直逼300万套，现在把盒子翻过来——不要把眼睛钉在女主角那若隐若现的双峰上，最重要的是别把口水流到上面。也别把盒子晃来晃去，就算给你看到里面也不过是堆马赛克，我们可爱的女主角就曾经因为这个生理缺陷多次轻生，现在正考虑跳槽过制作H-GAME的公司。

看到图中那匹俊美矫健的白马了么？看到马上那威风凛凛的英雄了么？看到英雄剑下那视死如归的巨龙了么？看到巨龙那孔武有力的屁股了么？看到龙屁股上那条呼呼生风的铁尾了么……

你问我到底在说什么？别着急，放大镜给你，抓稳了，从屁股和尾巴之间30度角的空隙看过去，在30里开外露出1/3张脸的人就是在下了。别问我在干嘛，我是一名配角，配角存在的价值就在于贬低自己的价值抬高主角的价值。当时我们一行人来到巨龙栖身处和巨龙书接上一回战至874回合时导演突然说需要一张剧照当封底，于是主角和巨龙便开会商议了几个小时后，找了这个既可以突出男主角英姿女主角丰姿又不得罪巨龙的角度拍下了这张照片。我从那一刻起就咬牙发誓一定要当主角。

但是风水轮流转，现在我的机会终于来了，公司给我制作了一款我来当主角的游戏，现在我就要启程了。别羡慕我，也别拉住我，除非你是在妒忌我。不过你是没有机会当男主角的了，哈哈哈……

为了保证销量，所以这个游戏实质上是上述那个游戏的外传，记述的是我年轻时的故事

游戏开始了，故事简介：主角新婚不久，妻子年轻貌美，但被魔王看上，于是魔王发动了数十万大军浩浩荡荡地将她抓回城堡。

被魔王和手下们用麻袋套住脑袋一棒子敲晕的主角终于醒了过来……Press Start Key……

我摸了摸隐隐发痛的脑袋——没错，这个长着LOLI脸孔和男模身材的人就是我，别怀疑，美工帮我整的容。现在这个时代天使面孔魔鬼身材什么的已经过时了，尤其是在游戏中。因为按照你的形容词出来的你可能是一个长着没满月的BB的胖脸和绿色皮肤排骨身材的怪物，如果你的人设是金子一马这样的天才就要加倍提防。

身边横七竖八地躺着惨遭魔王毒手的村民们的尸体，一个个身首异处，惨不忍睹。我找到一具还算是健全的尸体，一个老头。

“醒醒，醒醒！我那年轻貌美的老婆呢？”我把他抓起来使劲摇晃，但那老头一声不吭。我再摇，仍然没有反应。我知道他没死，因为在人事安排的时候我看到了这个老头，他不但要扮演生死未卜的村民A，在接下来的剧情当中还要扮演数位NPC：包括一具女尸，一具被毁了容的女尸，和被抛下大海的女主角的尸体。

我试着将他提起来再放下，几次他都非常专业的做贵妃醉酒状华丽的瘫在我脚边时，我忍耐的界线崩溃了。我抽出佩剑在他身上狂抽一阵后再用初级火魔法将他烤了个香味四溢，直到我的MP消耗得一干二净。

“醒不醒！”我再次抓起他，问。那老头脸上的表情幸福得让我怀疑他是不是真的飞到天国去了。可能我真的记错了，这个NPC大概真的是导演从坟墓里挖来的临时演员吧。我放了手，叹了口气，唉，可惜，本来想从这个NPC临死前的回忆片段中一睹我老婆的庐山真面目的，至少给自己一个奋斗的理由吧。现在却只好为那个印象中只有“年、轻、貌、美”四个字的女人拼命了。

我带着无比失落的心情离开了村庄。但是，在Loding画面我看到了！那个老头！他正颤抖着支撑着自己的身体爬起来，脱掉外衣，露出一袭白色的长裙。他在地上摸索了一阵，找了两块一般大小的石头往胸中一塞，带着浓郁扑鼻的肉香一步一个抽搐的向下个场景爬去。

我眼中顿时朦胧一片，挥挥刀上的血渍，慢慢地插回鞘中，立正敬礼！背景音乐响起了，是周杰伦的某首歌曲，此时只有这首歌曲能表达我对这位老者的敬意！至于是哪首歌，玩家如果想知道的话，刚刚我跟老伯合作演出的那段剧情照做就是了，没有就Reset重来吧……

穿过一片森林，一片沼泽，翻过一座高山，渡过一条大河我终于到达了邻村。

游戏里的治安一直都是很好——家家户户都没有锁门，个个宝箱都不用上锁，你大可进去大特搜刮一番，主人家绝对不会有半句怨言，所以，老规矩，我入村的第一件事便是入屋搜刮民脂民膏。

我踢开一道形同虚设的木门，进了屋后左右扫视了一番不费吹灰之力的便发现了放在壁炉旁的用各种名贵宝石镶嵌的箱子，虽然我知道在游戏初期绝对不会出什么好东西，但对于这个阶段的我来说里面的东西还是相当受用。

正当我准备下手之际我发现原来屋里还站着一个小孩子，长着一对三白眼，正用狠得让我全身起鸡皮疙瘩的表情看着我。

“看啥子？没见过勇者入屋抢劫吗？第一次做NPC吗？”我一面亲切地跟这小孩儿打招呼一面打开宝箱——虽然早有心理准备，但当我发现里面只有一瓶果汁时我还是忍不住骂出声来。搞什么？单单把这箱子卖掉都可以开一家水果店了，这么一瓶零售价2.8Z的果汁凭什么装在这种豪华的宝箱里？！我嘴里一边嘟囔个不停一边拿起果汁塞进道具栏里。

“老爸！有贼啊！抓贼啊！”那三白眼小孩

突然扯高嗓门大叫起来，一眨眼工夫，这房子就被人挤个水泄不通了，都是有备而来，手上抓着倚天剑轩辕剑激光剑棒棒糖什么的。

"好大的胆子！""世风日下啊，竟然连果汁都偷，那杀人放火的就更不用说了。""我家宝箱的那只苹果不知道还在不在，传了十几代的传家之宝啊！"群情激愤，几乎陷入暴走状态。有什么了不起，不就一瓶果汁么？我心想，等我到了游戏后期有钱了买条果汁河淹死你们这群傻NPC。

群众们商量了一阵后一个脸上挂着清汤面般雪白胡子的老头走出来说："两条路给你选择，一是私了，一是公了。"

"私是怎么个私法，公又是怎么个公法"。

"私就是被我们乱棒打死，公就是把你交到警察局明天行五马分尸之刑。"

"我[马]你[塞]傻[克]！这叫有得选择？！"我咒骂道："死也要死得华丽一点，第二条吧……"我希望厂商可以砸个几百万下去用全CG来制作行刑全过程。

"拖出去！"那老头愤愤地说道，人群中开始闪出一条道儿，从门口进来两个士兵过来将我左右一架拖了出去。我恍然大悟：原来这第二条路选对了，若是选第一条的话村民们定会将我一顿暴扁，直到还剩一格血时这两个士兵就会纯属巧合的及时出现将我带到大牢……

幸亏我冰雪聪明兼超绝美形。我抹了一把汗。但我一走出大门口便后悔了——大街上密密麻麻全是人，原来在五马分尸之前需要接受枪林弹雨般烂番茄和臭鸡蛋的洗礼。不过这些东西打在身上不痛不痒的倒也不算什么，夹杂在其中的石块、铅球、65mm直径外号"狡罐仔"子弹、针刺导弹、按了自爆键的W高达什么的才真真叫我胆战心寒，我不得不在满天的五彩缤纷乱七八糟中分辨出这些东西来并在0.01cm的微妙空隙中躲过去。不过有些暗器设计的令我拍案叫绝啊。比如说前一秒还抱着奶瓶天真烂漫地对着我笑的婴儿下一秒就从尿布中端出一把AK47冲我一阵猛射，实在是令我防不胜防，妙哉，妙哉。

不过当我听说彩京公司也参与制作时就有这个心理准备了……

在通过这个数万人同乐的迷你游戏后我终于被押到了大牢，说实话，我从来没觉得牢房如此可爱过，以至在我的脸贴到地板的那一刻起就与之忘情深吻了。

"是男人吗？感谢上帝！"从黑暗中传来了因激动而哽咽不已的男子的声音："不枉我从昨晚就祈祷你赐给我一个精壮的男子，助我……"

没有给他说完的机会，我用残存的一分力气跃起，一个飞踢将他踢至浮空再接重拳重脚轻拳春丽式旋风腿龙卷升龙拳，将他轰至入墙。

"呸！早就听说监狱gay风横行，但没想到竟然如此猖獗！虽然今晚是我的最后一夜，但在你没有做任何保护措施的情况下，我的清白之躯决不容你玷污！"

"你误会了……"那家伙颤颤巍巍的爬起来，说："我爸爸是这儿的村长，前天给县令给杀了，我也被投到监狱，我祈祷着上天赐给我一个强壮的勇士帮我一起逃离此地。"

"没兴趣。"我断然拒绝。"打倒作威作福的县令！"

"与我无关。"

"救出我那如花似玉的妹妹。"

"你说什么？"

"救出我妹妹……"

"不，不是这个。"

"如花似玉？"

"拜托你在形容女孩子的时候别用如花这个这个字眼好么？这对如花是一种侮辱，当心我扁你……能不能换一个形容词？"

"我妹妹的人设是八神浩树……"

"同志！刻不容缓啊！我们必须在天亮之前从这儿逃出去，救出你那可能有48E的妹妹！不然我就会被五马分尸了。"

"唉，我又何尝不是，明天我将和被五马分尸的犯人一同行刑……"。

"怎么？你也要被分尸？"。

"不，我是被绞成绑住你和马的那条绳子……"。

"……"不知道为什么，我对于自己能被五马分尸这件事反而感到有些庆幸，那一刻，我甚至有插上翅膀飞向天堂的感觉：啊……能被五马分尸真是太幸福了……

我们在牢房的一角找到了一条秘道——别问我怎么找到的，秘道上那块写着：'注意！此处没有一条通往门外花园的秘道'的木板用耗电几千瓦的霓虹灯装饰，华丽的一塌糊涂，找不到的人不是白痴就是瞎子。

出了秘道我们直奔县令公馆。

"县令！给我出来受死！"那家伙一脚踹开房门。

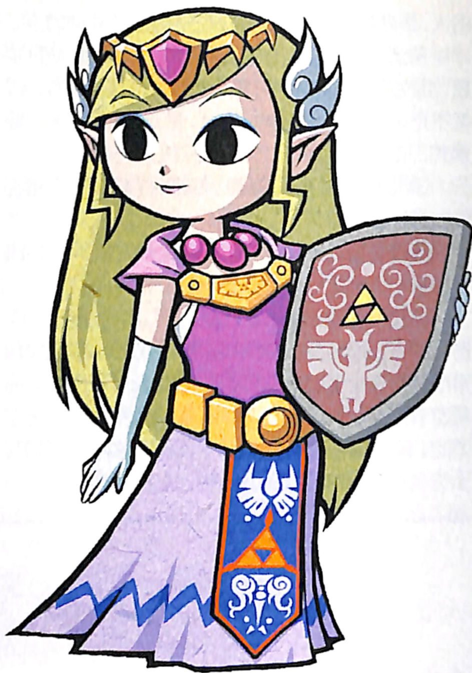
"大胆刁民，你凭什么要本官受死？"

"你霸占了他那52F的妹妹！快把她交出来！"我流着口水，目露凶光。

"最不能原谅的是霸占了我妹妹还厚着脸皮不付钱，今天我就替天行道！"那家伙瞪圆双眼紧抿双唇，来了个"董存瑞舍身炸碉堡"式的威武姿势。

"哇哈哈，你妹妹——"县令使了个眼色，两个小喽罗进去里屋拖了个披头散发的白衣女人出来丢到我们面前，道："这小妞软的不吃吃硬的，大爷我不高兴就送她见上帝去了，哈哈哈。"

我没留意县令说什么，此刻的我已经完全被眼前这个白衣女子吸引住了，不是因为她美若天仙，也不是因为她身材火辣——这女人额前散乱的头发恰倒好处的遮住了整个五官，别说漂亮了，就连是人是鬼都还有待考证——真正吸引我的是她那水桶腰身材、有棱有角的胸部，实在太



熟悉了。更令人感到不可思议的是她身上的伤口和黑得向烤焦的饭团般的皮肤就像是我亲手料理出来一般，让人有种说不出的亲切感……

该不会就是那老头吧！不……100％是他……

"畜生！就算他妹妹是死人也至少留她扮下尸体供我瞻仰瞻仰啊！现在弄个老头子的替身出来算什么？！我的老婆是如此！这个68G的美女妹妹又是如此！人权！人权何在！"对游戏策划的黑暗和对社会的不公的反抗，此刻统统化作愤怒的剑气向县令砍去，身后的那个家伙也跟着吆喝了一声，不知道从哪里拿出一本魔法书加入战团。

像这种供新人实习用的BOSS当然不是我的对手，几个回合我便将他扁了出局。

"给我记住！"县令丢下一句严重缺乏创意的狠话便一溜烟的跑了。

"妹妹，我可怜的妹妹呦！"那家伙呼天抢地的扑到那尸体旁边一把抱住，唏哩哗啦的痛哭起来。

"喂……你不好好看看是不是你妹妹？"我垂头丧气地说。

"错不了……我怕看了更伤心……"

只怕你看了后觉得恶心。

"你打算怎么处理你妹妹？"我问。

"烧了吧，我妹妹曾经对我说她非常想到美丽的海滩去，穿上性感惹火的比基尼将那些多金的凯子骗个倾家荡产……所以，我想把她的骨灰洒到大海中去，也算了她一桩心愿了。"

那具尸体突然抽动了一下，我知道为什么，这不是错觉。

"还是土葬吧……火葬太残忍……"

"反正是死人，有什么残不残忍的。"

"……"在我的极力劝说之下，那家伙终于答应了给妹妹土葬，回家找铁锹去了。

"大叔……"我点了根烟，坐到那具尸体身旁，深沉的吟道："我所能做到的就只有这些了，算是还你一个人情，自己保重。"

"家伙来了，干活。"那家伙提了两把铁锹和两登山装备过来，说："挖深点儿，我希望妹妹能睡得稳一些。"

我叹了口气，应允了下来。于是两个人便开始挖，直到我们的脚下开始涌出岩浆时我们换上登山装备爬了上来，然后我们合着拍子将尸体抛了下去，7.5秒后我们听到了重物落地的响声。

我拍了拍那家伙的肩膀，他"哇"的一声抱着我嚎啕大哭，顺便用我的衣领子擦了擦鼻涕。我们将挖出来的小山填回去。

"为了报答你的恩情，我会一直跟随你的"。立好了墓碑，那家伙拍了拍手掌说："我叫比比，是个黑魔道士。"

就这样，我带着伙伴离开了邻村，在步出村口的那一刹，我习惯性的用带着少许不经意间流露出的忧郁的眼神回头看了看那墓碑——灯光暗了下来，BGM也开始变得阴森诡异，大地发出轻微的震动，震动越来越猛烈——突然，一只沾满血污的手从墓中破土而出，震动戛然而止。

比比正想回头看，被我及时伸出手来按了回去，他想说些什么，但被我打断了话头。

"别看，什么也别说，过去的回忆已经停留在了这里，还有新的回忆等待着我们去创造，走吧，不要回头……"寒风吹过，镜头给了我麻木的侧脸一个大特写。

"我……我是想说，大哥，你的手指插到我的鼻孔了……"

Loading ——

SEASON 2

每当我施放魔法时我才能感受到主角是个很牛B的职业。

必须先声明的是，故事里我的职业并不是一个魔法师，比比才是——这也是为什么他会被如此一个肉脚县令杀掉全家，并且被关进小黑屋了：黑魔道士的两只白嫩的小手是用来捧书的，而且他们的力气也只够他们捧起一本书，如果有一场赌局是押一个空手道黑魔道士跟一只小强打谁会赢，你又是押那黑魔道士的话，那么恭喜你，你离倾家荡产这个壮烈的字眼不远了。

但是在我们的冒险旅途上，比比却是必不可少的，而且比起其他拽不拉叽的魔法师来说，比比算是比较厚道的了，我甚至怀疑他的思想纯洁的还保持在FC的《勇者斗恶龙》时代：干架时他从来就不出现在画面里，原因是他怕被自己放出的魔法打到……（他以为他是在修炼界王拳的悟空啊！）

我是一个魔剑士，不过凭良心讲，魔剑士在游戏里还真是一个超垃圾的职业！原因是我的招数用时最少的也要三分钟，有的还出动了古今中外各路神仙鬼怪当召唤兽，济济一堂像在开奥运会。不过最要命的是威力奇小，命中奇低，我怀疑那些跑龙套的召唤兽全是无良监制从盲人按摩中心拉回来的，抡起十八般兵器对着妖怪跳芭蕾般戳了老半天连妖怪的毛也不能砍断半根，而且不能跳过。

虽说职业无分贵贱，但如此被玩家深恶痛绝以至砸主机摔手柄的只怕除了我这魔剑士再也找不出第二个了。

但是那又怎样？我是主角我怕谁？我就喜欢那些家长吓唬那些不听话的小P孩说：不吃饭是吧？你再不吃饭我就买××游戏给你让你郁闷到七孔流血肠穿肚烂而死！让我的光辉形象在每一个弱小的心灵里留下深深的烙印。

——某些基地组织甚至计划买断版权在纽约市中心滚动播放，以达到与投放原子弹同等的功效；还有些寺院团购主机及游戏用来作忍道修炼的必修课

这些不都是我这主角的功劳么？主角的作用在我的身上得到了升华，从此我将被作为主角的典范被载入史册。

在经过几场与史莱姆的惨烈战役后，我终于发现了原来我们这个团队存在着一个很大的缺陷：我们之中没有人会白魔法。其实我原本以为比比应该多少懂得一点的，两种都是魔法，天下武功本是一家，就像外科医生多多少少也懂得一些内科一样，比比说他不会法术，但他会配药，还说他曾经药理学拿双A。我想只要可以加血的什么也没关系啦，就让他配个几百瓶备用。但当我喝下去见到了在三途河向我招手的爷爷后我就知道自己彻底的错了——我恍然大悟！原来白魔法师和黑魔法师其实是医生和屠夫的差别。

剩下的那一瓶瓶绿荧荧的鼻涕一样的液体我珍藏起来，打算把它们留到真最终隐藏BOSS的时候当秘密武器用。

就在这时，我们邂逅了一名少女，她叫萝利，天下第一白魔法师，不过是自称的。

对于她的出现，我只能说是忧喜参半。

在我心目中对白魔法师的概念就是'吃的是草挤出来的是奶'的奶牛，先不管内心有没有如此高尚，就外形来看，这丫头离奶牛这个词还有几十亿光年的距离，但还有一点值得安慰的是，我终于可以不挪用那批土制生化兵器了。

没走多远我们就碰上了敌人，难得的强敌！一群让人毛骨悚然的小白兔。

我和同伴用含泪的微笑相互鼓励，我们握着手，为彼此的相遇而感动不已。

ROUND1 小白兔在用蹦跳玩耍的战术来迷惑我们。

我冷笑了一声，叮嘱战友要随时保持革命者清醒的头脑。

ROUND2 小白兔们继续玩耍。

我怒吼："同一种招数对圣斗士来说是没用的！"

ROUND3 终于轮到我们了，按照顺序是萝利先出招，万幸的是我们都没有受伤，所以我吩咐她留点精力，屠宰场做的那些勾当还是留给我们男人吧

萝利说用不着，但见她深呼吸一口，肌肉遂像椰子宾面包一样暴胀，然后开始对小白兔发动进攻。

我只能说接下的场面让我仿佛回到了原始时代。

我和比比还有剩下来的小白兔抛弃了所有的仇恨，紧紧抱在一起……

完事后的萝利脸颊绯红，胸口起伏有致的喘着幽兰，她抹了抹沁出的汗珠，娇媚的朝我笑了笑……

我顿时化身为人间灭火器白沫飞溅，然后不省人事。这丫头绝对是一号危险人物！也许哪一天我一句话惹得她不高兴就会落得跟那只小白兔一样的下场。有一天我们终于从她的梦话当中得知她的身世，原来她是一个公主，她的国家清一色全是白魔法师，但是她从小醉心武艺荒废了魔法学习，所以成了一个不合格的白魔法师，最后被驱逐出境。

我决定把她送回自己的国家。

但是她很能打哦！比比说。

我们需要的是一头奶牛而不是一部绞肉机，我说。

她的国家就在离这里不远的地方，我们到那里用了两天的时间，我们用其中一天来走一段路，另外一天来走剩下的一段路。

到了她的国门前，她看着我，眼睛里有一种幽幽的怨恨。

你们是故意走到这里来的？你们不要我了？

比比那个胆小鬼顿时吓得脸色煞白，忙躲在大石头后面。

"小女孩要和父母在一起才能正常发育！"我的言辞极为精简有力。

"拜托，你声音太小了，还有，可不可以不要钻到我的袍子里面去？"比比回过头跟我说。

"啊，公主，是不是公主啊。"突然一把苍老的声音响起。一个脸皱的跟树皮一样的老头走出来。

那老头自我介绍说他是这个国家的大臣，这个国家正在面临一场浩劫，10年前被打败的大魔王卷土重来，这次国王的军队被华丽的废了，王国正面临生死存亡的关头。

萝利神色凝重。

老头说："公主你快走吧，不要想着为国家出力了，就算国王可能会因此原谅你你也不要去冒险，还有不要经过山顶道42号A座，那里是魔王的住宅，记住，门口有一辆白色的宝马，车牌是K253874，千万不要路过啊……"

我觉得这老头还真是厚道到了一种境界。

我们入了王国，找了一间旅店住下。

夜里吃完饭箩利跟我来借钱，我问她要来干什么她不说，于是我让她签下欠我一百次的欠条后取了钱给她。

半夜里她回来，已经换上了这里最精良的装备。

"别傻了，对手可是魔王，你赢得了我就把自己的剁了喂狗。总之我是不会跟你一起疯的。"我说。

"我没指望你会帮我，我只是想证明给我爸爸看就算我白魔法不及格，我还是个有用的孩子！"箩利说，眼神异常坚毅。

箩利打的上了山顶道，因为公车已经收工了。

我叫比比跟着她，自己到王宫去见国王。

国王是个弓虽人，他吃喝拉撒都可以在王位上完成。总之24小时都在那张椅子上就对了。

"国王，你的女儿回来了，她为了自己的国家，正在与魔王战斗！"我说。

国王的那幅好像全世界都欠他两百块的臭脸没有一点变化，我怀疑是制作单位偷工减料直接拿某位高层的照片贴上去，省了多边形数量。

"国王，你的女儿还远远未够班，分分钟有可能被魔王轰至渣啊。"

"那和我有什么关系？"国王一字一句，用极为标准的北京腔说。

我的理智在拼命拉住我那想亲吻国王左脸的右拳。

"我希望你能够出兵协助她。"

"没可能，Listen up，no possible。"

"为什么，她是你女儿啊，她考试成绩不好就看着她死？告诉你我爸当年顶多就拿棒球棍砸得我入院半年而已。"

"告诉你吧，因为她根本不是我的女儿，她是十年前魔王入关污辱了我老婆生下的孽种，我早就想踢她出去了，考试成绩不好只是借口而已。"

五雷轰顶……

"现在她们父女相残正好合了我的心愿，灭活活活……"国王的身后突然绽放出一簇华丽的蔷薇。

我的理性跟我的拳头说女大不中留你就去吧，下一秒钟我就看到了我拳头和国王脸颊的大团圆结局，它们按捺不住内心狂热的激情疯狂的XX了数百回合

出了王宫门，我叫了一辆的士直奔山顶道。

我坐在的士里才想起来我的钱都借给箩利了，身上一个子儿都没有。

"司机，如果打霸王车会有什么后果？"我问司机。

"你说啥子？"司机回过头来，脖子上挂了几十个风干的人头。

"那个……山顶道上有个美女欠了我一百次，如果你把我载到那里我就分你五十次怎么样？"我想起口袋里还有一张欠条。

车速立刻提到了最高，司机像是等投胎等了几万年的饿鬼把脸贴在挡风玻璃上。

我们奇迹般的活着到达了目的地，我遵守我的诺言把欠条撕成两半我一张他一张。

我冲进迷宫，在错综复杂的犹如消化不良的鸡肠小道中找到了一条从大门口直接通往魔王寝室的路。

我踢开大门，箩利和比比正和魔王剑拔弩张势成水火地喝咖啡嚼松饼。

"你终于来了！我们快撑不住了！"比比打了个饱嗝。

"我看你蛮能撑的……"我说。

箩利噙着泪花，满怀感激地看着我说，我就知道你一定会来。

"我就知道他一定会来，早知我就不跟你赌了！"魔王愤愤的掏出两百块，箩利翘着嘴角沾了口水数了一遍袋袋平安。

经过了一番激烈的肉搏后，魔王终于不支倒地。

箩利抄了一把刀，对准魔王的后颈毅然落下，但被我一把抓住。

说，"如果这魔王是你的亲人呢？你也要杀？"。

"我只知道拿他的头回去我就会得到爸爸的爱。"箩利说。

"如果他就是你的爸爸呢？"我指了指魔王，魔王猛地一震。

"在我的心目中只有一个爸爸。"她挣脱我的手，眼神执着。

"那好吧，我来动手。"我一把夺过刀。

就在这时，魔王生龙活虎的又从我手中把刀抢过去，往自己脖子上一抹。

我想我知道魔王为什么这么想不开，也许他是想开了。

箩利兴高采烈的抱起魔王的头颅，亲了又亲，像是最爱的洋娃娃般紧紧的抱在怀里，在返回故乡的路途上还摘了许多漂亮的小白花插在魔王刚刚编出来的辫子上(……我怎么会写些这样恶心的东西出来……)。

我们进了城门，百姓们夹在走道两旁，交头接耳，议论纷纷。

这让我想起了前几天受到的群众们总统级(敌方的总统)的热情接待，于是莫名地打了个冷颤。

"滚出去！"

"果然是魔王的女儿，竟然连自己的爸爸都杀！"

"那魔王也算是尝到报应了，哈哈哈！"

声浪此起彼伏，最后全国上下都为之沸腾。

傻NPC！等我拯救了世界后看我不拿原子弹把你们灭得连渣都不剩，我愤愤地想道。

箩利咬着嘴唇，看样子要哭了，她低下了头，拳头攥得紧紧的。

魔王的头颅滚到了地上，眼睛像是看着箩利，微笑定格在他的脸上。

我抱起她，由原路走出城外。

比比余兴未艾的说："为什么那么快走啊，我们还没有吃庆功宴呢。"

我说："比比，你的白痴病发作也要看时候。"

"魔王是我的爸爸？我杀了自己的爸爸吗？"箩利问我。

"不，不是你，也不是我。"我说。

"我不要再回到这里来了，我要和你一起走，"箩利把头埋进我的怀里。

"随便你吧……"我说，"就当买了一部绞肉机算了。"

SEASON 3

终于到了最终章，值得庆贺！

俄罗斯方块的关数都比我们多，可谓前无古人后无来者，估计这游戏的编剧和老板有杀父之仇。

无可奈何之下，导演决定用独特的战斗系统来弥补剧情上的空洞。

听说比比就是以这个导演为原型创造出来的，本来我还不信，你知道，像比比这种白痴中的极品按爱因斯坦的相对论来说是不可能出现在地球这种危险的行星的。

但当我们翻开第三章后我终于改变了自己的信仰，爱因斯坦就一文盲！

——第三章的世界里空气中任意一细菌都拥有将我们一击必杀的能力，而且就游戏里这无证黑牌屠宰场一样的卫生条件保证了遇敌率在99.98%以上

最重要的是我们和最终BOSS还有不止几万公里。

按照常理来说，一个人24小时不停杀要杀到魔王那面积一公里的豪宅需要80年，简直跟QQ的星星月亮太阳有得拼。而且如果上帝可以留我这样的人在世上80年的话，开膛手杰克和三上真司应该长生不老。

所以我们决定利用最安全最便捷的办法到魔都——搭飞机。

我们到了飞机场才发现这里简直就是龙门客栈的翻版，那里的售票员小姐一个个都是宰人不眨眼的万人迷。

我们含辛茹苦卖兔皮攒下的血汗钱连办托运都不够，害我们白买了三个集装箱。正在我一筹莫展之际，箩利拍了拍胸脯说包在我身上，于是开始和售票员小姐唇枪舌战起来。两个女人之间的战争是可怕的，双方都恨不得将沫星子变成子弹把对方轰成马蜂窝。售票员小姐吸瘪第三个氧气瓶后白眼一翻不省人事，箩利站在售票窗口接受我们的朝拜还有拍照留念。我们的胜利极大的鼓舞了机场内贫下中农同志们的斗志，他们纷纷用西瓜霜和金嗓子喉宝把自己武装起来，向各售票点发动进攻，捷报连传。3个小时后我们和一



支数量庞大的夏威夷旅行团在机场餐厅内顺利会师，他们用极其虔诚的眼神注视着我们这些老前辈，我们欢声笑语的聚餐。不幸的是我们最终在谁埋单这一根本原则问题上分裂，势成水火一触即发，为了避免死伤最后AA了事。为了报仇我把该旅行团的名单跟机场经理换了三张半程票，至于什么是半程票我们没去管，半个小时后我们终于坐在飞机上缓缓上升。

飞到一半空姐过来打票孔，她看了看我们的票说跟我来，然后把我们领到厕所，说："对不起，因为您买的是半程票所以要中途下机。"

我说"你丫以前开拖拉机拉客的是吧，我们现在在坐飞机，怎么下？"

空姐和蔼可亲的微笑表现出极高的职业素养，她拿出一把乌兹出来对着我让我站到马桶上，说："降落伞太大塞不进，稍后我们会用EMS送货上门，祝您旅途愉快。"

水阀一拉，我们被抛洒下数万米高空。

巧的很，我在半空中遇到了我的老朋友Snake，他的旧爱约了新欢在热带雨林作了断，他赶来凑凑热闹。

他说："你这老鬼一点都没变，还是那么傻X，竟然穿着盔甲来跳伞，一点品味都没有。"

我说："你也没变啊，还是那么爱抽雪茄，抽啊，再抽当心不孕啊你。"

接下来我们相亲相爱的拿着军刀和狼牙棒互捅。

和Snake道别后我们三人不知怎么就非常安全的落了地。

出来干我们这一行，被人当飞火流星一脚踢飞是常有的事，别说是万米高空，就算是被踢出银河系我们也能面不改色地满分落地，这叫本能。

我们降落的地点是一个森林，离魔都不远。

我让比比把地图拿出来。

顺便说一句，比比是我们队伍中重要的劳动力，他负责背负我们赖以生存的日常生活用品，比如说浴缸空调微波炉PS2什么的。

如果没了他恐怕我们就得去买一头骡子了，但骡子是不给上飞机的。

比比掏出一张五彩纷呈好像蔬菜沙拉一样的东西出来。

我说："比比，你的脑病传染到了耳朵吗？我没有说要萝利的尿布。"

"这就是地图，只不过编程人员为了减少内存，把地图的分辨率降到最低，只占874字节。"

萝利愤愤不平地说："那我昨天拉肚子拉出来那条用了1700万个多边形的新鲜生猛活蹦乱跳的蛔虫算什么！"

有流言说那程序员是导演的弟弟，本来我还不信，但萝利给我展示了那条代表了次时代水准的全即时演算的蛔虫之后，我信服的五体投地：程序员的基因一如他那当导演的哥哥一般优秀！

正当我们一筹莫展之际，密林中钻出来一位少女，端了一个陶壶，头发湿湿的，像是刚在河边洗完澡上来。

我感觉像被丘比特用针刺导弹轰中了，不知道你相不相信一见钟情，但确实，我一看见这个女孩就爱上了她。

她有点惊慌失措，说你们是谁，在这里干什么？

"我们是来这里进行科学考察的，我们的课题是《绝地武士失传的葵花宝典》。"我说。

那女孩舒了一口气说："还好是来找欧比万叔叔的葵花宝典的，我还以为我们有阿拉贡的倚天剑这个秘密给外人知道了呢。"

少女非常开心，她希望我们今天可以到她家做客，她说好久没有像我这样有文化的人来过这里了，我托了托金丝眼镜，笑笑说："惭愧惭愧，在下也不过读过几年闲书而已。"

那闲书叫《playboy》，不过我没说出口。

一路上我滔滔不绝，把全身的幽默细胞都调动到嘴皮子上，直说得她花枝乱颤，我也顺势就把手搭到她肩膀上，她没有拒绝。

我的嘴角浮现出一丝旁人难以察觉的邪恶的笑容。

我们在太阳下山前来到她家门口，两层建筑，装修还算可以，就是那扇黄金做的大门有一点俗气。

我说："这房子好气派啊，住这里真的可以？"

她说："先生你别说笑了，这种寒酸的地方怎么能让你住，这是我们家的狗屋"

我们扶着脱臼的下巴在一堵象牙搭成的围墙下迎着西下的夕阳走了一公里，她停下来按门铃。

她说："我们家都是一些粗人，希望先生不要介意。"

我说："学问嘛，是要在群众当中做地，没关系没关系。"

开了门，一只成年的泥浆怪扑过来给了我一个热情的拥抱，花园里两个僵尸正从坟墓里爬出来，数不清的蝙蝠聚在一起慢慢变成人的形状，还有狼人、骷髅怪、科学怪人、透明人什么的济济一堂非常热闹。

先别管粗细程度，这些是人吗？我在心里咒骂。

"啊呀，没想到今天来了这么多客人，没办法，你们就跟小倩住一间房吧，将就将就。"少女招了招手，一个身穿白衣的女孩飘了过来。

她微微的向我鞠了一躬，慢慢抬起头来，我得以看清了她的容貌。

她的秀丽让我联想到夕阳西下的岸边拂动着杨柳的清风。啊，原来我还有心跳的感觉，我的脑海中突然浮现出这么一个画面……夕阳西下的学校后山，传说中的许愿树下靠着一个倩影，那个羁绊着年少心灵的倩影……

我牵回了我的思绪，朝她报以赧然一笑。

她脸上微微一红，水汪汪的眼睛有点惊惶地望向别处。

我的心再次怦然一动，太美了，这游戏的美工还真有一手。

忽然，她微微的咧开嘴，露出一口尖利的白牙，血红的长舌带着绿荧荧的涎液伸出来，豪放地舔了舔嘴角

……

"比比，你可要好好对待她啊！"我按着比比的肩膀，就像是一个老迈的父亲将女儿的幸福托付到另一个男人手中般。

比比咬着下巴，激动的浑身颤抖，他转身握住小倩的手说

"姑娘，俺大哥可是头一次这么正儿八经地跟俺说话，可见他是多么地喜欢你，他是真心地，你可以从他地言语中感受到他那浓浓地爱意，嫁给他吧姑娘……"

绝对不是这个意思！

为免铸成大错，我随手掀起一块大理石地板将他砸晕，然后叫萝利抬他到小倩房间里去。

萝利嘟嘟囔囔的说话，因为很难得的她才被一个叫百鬼丸的残疾人搭讪。

我整理了一下仪态，伏在少女的耳畔说，"我今晚到你房间睡。"

"好啊！"那少女想都不想就答应了下来。

啊，原来我还有心跳的感觉，我的脑海中突然浮现出这么一个画面。

……风雨交加的夜晚，传说中的教师办公室里那个女王的身影，还有羁绊着我迷人胴体的皮鞭……

"没关系的，我和我先生到其他房间去睡就行了，"她补充说。

我拉回了我的思绪，问道："你跟谁？"

"我爱人啊。"她甜甜地笑了笑。

我那已经石化的脑壳中正在进行着盘古开天地式的冲击。

善解人意的萝利走过来拍拍我的背，她长长的叹了一口气，眼神里满是对我的怜爱。

"把这个喝下去吧，好过一点。"她递过来一瓶敌敌畏。

我说："你的心意我收下了，但是这么贵重的东西我不能要，你还是自己留着吧，以后离婚的时候你老公用也好，您用也好。"

我们在大堂用晚餐，可谓是群魔乱舞，好不

壮观。

七点准时开饭，有清蒸小白兔、爆浆米老鼠、红烧比卡丘等等。

那少女没有出席，我看着那空着的主人席没有食欲，于是便把碗里的杰厘龟炖海狗鞭汤全倒给了比比，叫他今晚好好加油。

比比很听话，吃得一干二净。

用餐完毕后经过放映厅，一大群吸血鬼围着看一部叫《刀锋战士》的历史记录片，群情愤慨，就没差把那部黑白电视给砸了。我挤不进去便回房间睡觉

谁知躺下没多久，隔壁比比房间就开始拆迁队干活般吵闹起来，狼嚎声惨叫声警车声海浪声此起彼伏，绵绵不绝。

本来以为过一阵子就会停，谁知道到半夜两点还没有一丁半点要结束的意思，我有点后悔把那汤倒给他喝了。翻来覆去了一阵，我起床来到阳台吹吹风。

有个男人比我先到一步，他穿着睡衣摆了个酷毙的 pose 站在阳台边上放水。

天很黑，我看不清他的容貌。

我来到他身边，靠在栏杆上，无意间探头看了看那晶莹四溢的地方，叹了一口气。

他斜眼看了看我，拉起袖子，露出可怕的宾尼兔纹身，问："兄弟，你叹什么气？"

我说："唉，我爱上了一个女孩，但她已经结婚了。"

他握住了我的手，激动得抖了一抖，在睡衣上擦了擦手说："怎么那么巧，我也一样啊，兄弟！"

有缘千里来相会，相逢何必曾相识。

我们同病相怜，情不自禁的给了对方一个拥抱，他掏出一根烟来，划了火柴给我点上，籍着火光，我终于看清楚了他的脸。

……

魔王！

不是这么邪门吧！这家伙怎么会在这里！！

SEASON 4

魔王也认出了我，我们几乎同时从睡衣里抽出武器拼在一起，剑光四射，好像元旦烟花汇演一样灿烂。

拼了一阵后我们又分了开来，面对面站着企图用眼光杀死对方。

这场骚动吵醒了比比和萝利，他们看到魔王先是吃了一惊，然后马上拿了最强装备过来助阵。

魔王落了单，在我们的眼里他就像从母巢掉落的雏鸟，在风中瑟瑟发抖，惹人怜爱。

要怎么料理才好味呢？我们的脸上流露出邪恶又丑陋的笑容，一步一步向魔王逼近。

魔王不慌不忙的吹了声口哨，顿时整个大地开始震动，从地平线开始涌来一股黑潮，铺天盖地的把我们包围了起来，我数了数，大概只有几十万个。

"我警告你们别乱来！"我有点中气不足的喊道。

"就是，告诉你们，我大哥可拥有独力战胜三只小白兔的实力哦！"比比翘高鼻子，得意洋洋地说。

欲哭无泪啊，也许我应该先把这个白痴给解决掉。

"厉……厉害，不愧是勇者啊！"魔王吃了一惊，其他魔兽紧张地向后退了几米。

"……没……没错！问你们怕没，聪明的话就赶快给我滚开！"

原来这大魔王跟比比是同一个级别。

"大王，"一个小鬼向魔王献策，"我早已经在外围埋伏了几万个弓箭手和狙击手，不如我们先对他们进行一轮攻击，先削减一下他们的体力再说。"

魔王沉重地点了点头，叹了一口气说，"现在惟有这个办法了……"

顺利的话，下一秒我将成功转职成为肉酱。

等等，等等，我不想双方有什么死伤，只要你把老婆还给我，我可以既往不咎！我忙说道。

"没可能，只要她一天还在魔都，我就会拼死保护她，绝不能让任何人把她带走。"

"别那么顽固了，你那么有钱，还缺女人吗？"

"你永远也不会明白我对她的爱！"魔王举手示意弓箭手准备。

"等等！"这时，少女出现了，魔兽们让出了一条道，她来到我们面前。

"你来这里干什么？危险！"我和魔王几乎同时说出口。

我目瞪口呆的看了看少女，又看了看魔王。

"没错，我就是你的妻子，我很后悔把你带到这里来。"那少女说。

"放心吧！等我打败了他就会把你带出去。"我说。

"如果可以的话我想请你出去，"少女说，语气异常冰冷，"事实并不是像你知道的那样。我19岁就被人贩子拐了卖到你住的村庄，受尽凌辱。这时你看上了我，然后把我买下来，做了你的妻子。我本来以为我的生活会就此好转，但并没有像我想象的那样，你既无能又花心……"

"到底我怎么无能了你给我说清楚！"我感到男人的自尊受到了极大的伤害。

没有一个人理我，我被残忍的无视了。

少女继续说："我一天也没有感受到做你妻子的幸福。有一天，魔王经过了我的村庄，他说她爱我，我说你爱我就带我走，远走高飞，到一个你永远也找不到的地方生活，他答应了，带我来到魔都。"

"等等，游戏一开始你就已经被抢走了，前面的剧情我一点也不知道啊！那些都是剧情安排，我绝对不是这样的人。"我为自己辩护。

"你绝对是这样的人……"萝利在一旁嚷嚷道，比比深有同感似的叉着双手点了点头。

"好吧，就算我以前是这样的人，我到魔都来救你证明我还是爱你的不是吗？我在这次的旅途中改变了许多，我变的温柔了，善解人意了，你难道感觉不到吗？"

"有吗？"萝利问比比。

比比托着腮帮子想了一会儿，说，"没有。"

"你们两个不说话会死是不是？当心我把你们剁了！"我差点气得背过气去。

"我不会跟你走的，你还是死心吧，"少女说。

"我不会放弃你的，不然我们的旅途，我们的血汗就白费了；而且不把你救出去我也下不了班。"我说，前面那句是官方用语，后面那句才是重点。

"那我就只有把你杀了！"魔王说。

少女忙拦住他说，"不要，无论怎样他都曾有恩于我。"

我们陷入了胶着状态。

"好吧，老规矩，单挑，你赢了就杀了我，然后把她带走。我赢了你可以走！"魔王说。

"单挑？你小子要不要脸啊？你那几十万的血放出来可以造福全人类你说跟我单挑？"面对魔王的厚颜无耻，我终于忍无可忍了。

"那好，既然你这样说，我将我的能力降到跟你同等水平和你打！"魔王说，"这里不方便，10分钟后我们在后山山崖见。"

"你真的要和他打？万一你输了怎么办？你真的要我再回到他身边么？"少女问魔王。

"没办法了，他既然能到了这里就证明我们俩的时间不多了，我会尽量拖时间，争取到一秒是一秒！"

魔王说罢领着大军浩浩荡荡地向后山开去。

比比回房间收拾行李，萝利陪我走去山崖，



一路上我们什么也没有说，气氛相当凝重。

"不用担心，你胜算很大！"箩利说。

"为什么这样说？"

"他说把能力降到跟你同等水平就意味这他是史上最弱的BOSS！"箩利说。

我不知该哭还是该笑。

来到山崖上，擂台早就搭好了，魔王将拳击服换下了睡衣，早早的站在了台上。

台下坐满了魔兽，魔王一早用喇叭通知大家自带板凳，赛场不提供坐席。这让我想起了小时候的上山下乡放映队到祠堂放电影的情景。我登上擂台，少女问我，"一定要打么？就算你赢了我也不会跟你走你还要打么？"

这句话让我的心有点痛，痛得我快掉下眼泪来，但我还是忍了下来。

"我别无选择，"我说。

我靠着擂台柱坐下，箩利和比比过来帮我热身。

"我刚刚已经帮你买了一份人寿保险，受益人是我，放心吧，我没有浪费你！"箩利说。

"我在盘口用你的全部积蓄买了你输，肯定有的赚，我聪明吧！"比比说。

……

我懒得再吐糟了，省点力气

叮，的一声，我甩开战袍，魔王也摆好了架势。

"这是我第一次为了女孩子跟人打架，我希望这也是我的最后一次，"我说。

"放心，这绝对是你的最后一次！"魔王说。

话音未落我们已经开始挥动拳头，并同时命中对方的脸。

我们仗着自己是一堆多边形贴图，有恃无恐的任由对方在自己的脸蛋上做文章。

我眼冒金星，头疼欲裂，嘴里又闷又腥，没时间再去多感觉，魔王的拳风又压到了，我咬咬牙，顶着一拳挥过去。

又是双方同时命中！

再一拳！又是同时命中，又一拳！同时命中！

我们像两具没有思想没有知觉的机械般，重复进行着这互相残害的动作，只有擂台上泼下的那些鲜红的血渍才证明了我们的血肉之躯。

散场内鸦雀无声，只有那喀哩咔啦的嚼薯片的声响来回飘荡。

也许因为魔王现在跟我同等水平的关系，我们才斗得如此难解难分。

半个小时过去了，我们两人的血量计都闪着代表警告的红光。

好辛苦，好难受啊，我摇了摇天旋地转的脑袋想，如果这是拳皇的世界我应该可以放超杀了吧，帅气的大喊一声龙虎乱舞一记左勾拳右勾拳一句惹毛我的人有危险……

那家伙好强，我就像跟自己干架一样，用自己的左拳打自己的右脸……

我快支持不住了，好想放弃啊，也许我现在最需要的是一片必理痛和一包冰袋……

我想起了以前的配角生涯，每次被人扁得差不多时主角肯定会等得不耐烦的偶然出现，然后帅气的打败怪物，救下懦弱的我，赢得美丽女主角的芳心

啊，为什么，为什么我被打得那么惨他还不出现……又躲到厕所发短信去了吗？

……

我在干什么？难道我还在等主角的出现？

这部游戏谁是主角？

我

没错，我就是主角！

主角是什么？主角是就算地球毁灭他也可以毫发无伤的怪物！

我的思绪回到了现实，一只巨拳已经压到了面门，我没有再迎上去，而是往旁边一闪，再对准魔王的下颚用力一击。

胜负已分，魔王划了一道漂亮的抛物线摔下了悬崖……

全场哗然，魔兽们拍桌子摔板凳的一大片……

我走下台，跟比比和箩利说，"看，我的朋友们，失望吧，绝叫吧，我赢了！"

他们两个的脸色跟死了老爸一样难看。

我张望了一下，那少女正站在悬崖上看着下面发呆。

我赶忙过去，拉住她，说，"我知道你想干什么，不要做傻事！"

她回过头来，朝阳打在她的脸上，山风把她的长发卷得不断鼓动飞扬，美得让我忘记了呼吸。

她笑了笑，说，"我不恨你，真的。"

"为什么？"我问道，"我杀了你爱的人啊。"

"等待我的结局有两个，一个是你战胜了魔王，我跟你回去过着王子公主式的生活，一个是魔王战胜了你，你们全军覆没，gameover。但我相信那些历经千辛万苦才走到这里的玩家们是不会那么容易放弃的，他们会不断地restart，直到打败魔王为止，也就是说无论如何他都还是要死的，这在我爱上他之前就已经知道了，刚开始的时候还有点恨你，但时间一长就渐渐麻木了。"

"第一个结局不好吗？我们在一起不好吗？我真的爱你。"我用近乎恳求的语气说道。

"对不起，我做不到。也许开始的时候我只是为了报复你而让他带走我，但是你来救我的旅途实在太长了，长得让我几乎看不到希望。有谁能知道自己的人生之路到底能走多远？我想在自己的路走到尽头前经历一段轰轰烈烈的爱情。在等待你的日子中他不断的安慰我，让我感觉到他的爱是那么的纯真。不知道什么时候开始我想通了，与其等待虚无飘渺的爱情，倒不如接受眼前的爱，就这样我和他结合到了一起，我爱他，爱到我一辈子也无法忘记他，你也不想我在你身边，心里想的却是另外一个吧？"

"我……我……"我不知道该怎么回答。

"你刚刚的表现真的让我很感动，你真的是一个男子汉，让我有一点点的心动呢。"少女说。

我似乎看到了一丝曙光。

"但很可惜，不是现在，也许来生吧，来生有缘再见。"

她甩开了我的手，纵身奋力一跳，消失在茫茫的林海之中。

林海像浪潮一样翻腾了一下，又回归了平静。

我转过头，叫上了比比和箩利，踏上了回家的旅途。

游戏到此全盘结束。

（事实上还有一个BAD ENDING，就是若最后选择不放手，女主角就会确认一句"放不放？"。如果这时还是选择"不放，就算你砍断我的手我也不放！"少女就会爆出一句粗口后掏刀子出来把男主角的手砍断，然后还是跳崖……）

完结篇

那个游戏杀青到现在过了四个月。

游戏上市后引起了巨大的轰动，各国在为要不要枪毙出版商这个问题上争论不休。

其中反对方的观点是应该让出版商坐电椅。

负面新闻是一种绝对成功的宣传。

这款游戏首周突破一千万套的销量很经典的印证了这一句话。

该游戏的官方攻略本销量以翻印126次打破当年在叉盒上《马桶垫圈2》的记录。

比比没有继续在游戏界混下去，他打算修完在罗省理工院的博士学位。

箩利在杀青一个月后和一名女同性恋者结婚，不幸的是在度蜜月的时候坠机身亡，享年15岁。

导演被怀疑是火星人伪装而成，被NASA秘密逮捕，至今下落不明。

监督因调戏一名外号"新宿种马"日本籍男子被其女友枪杀，经法官判定乃是误杀，该女子上个月获得了诺贝尔和平奖。

至于我？在杀青后的那一天晚上遇到了那个少女，她穿着火红的露背装，性感至极。

我当时很惊讶，因为我当时明明看见她跳下悬崖的。

她点了一杯马丁尼，慢条斯理的说："你忘了那个大叔了么？他有骨癌，那是他最后一次当替身了。"

我恍然大悟，有点无可奈何地笑了笑。

"今天尽情喝吧，我就住楼上。"

我点了一杯血腥玛丽，跟她碰了碰杯，一饮而尽。

（全文完）

文 鬼逆鳞

石森章太郎的假面骑士





说到日本特摄片，年纪稍微大点的朋友大概会立刻想到《恐龙特急克塞号》，稍微年轻的点肯定也知道"《奥特曼》系列"和《恐龙战队》的大名。实际上，由于日本的特摄片实在太多，加上我国对于国外动画引进的限制政策，还有很多优秀的特摄片都未能在国内上映。今天我们"游戏全天候"就为大家介绍一下日本最著名的特摄片系列之一——《假面骑士》！(胜负师乱入：这个东西和游戏有关吗？阿鬼流汗道：关系虽然不太大，还是有的！胜负师：……)

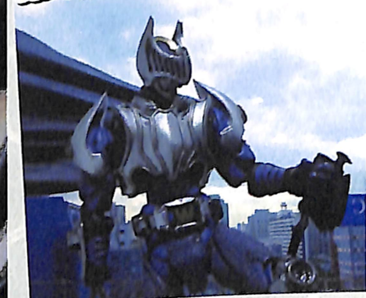
▲假面骑士最大的特色就是苍蝇式的红色复眼以及拉风的摩托车。昭和年间的骑士大部分还会戴上红色飘带状物体，而整体的造型也比较偏向昆虫。





假面骑士NIGHT







我是假面骑士！





变身！HENSHIIIIIIN！



从《龙骑》开始，新的假面骑士造型都开始偏向机械化，赢得了不少青少年的喜爱，尤其是假面骑士NIGHT。









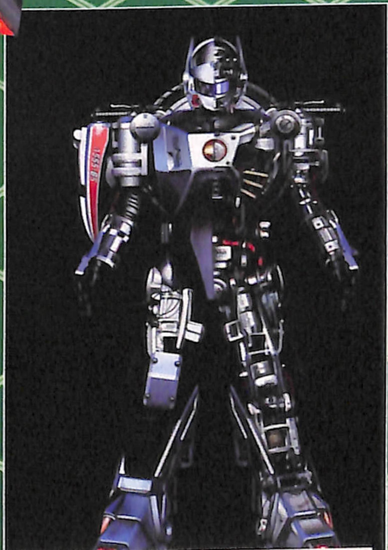


《假面骑士》原本是著名的漫画家石森章太郎绘制的漫画，讲述了用假面掩饰真实身分与邪恶组织战斗的青年本乡猛的故事。1971年开始，漫画被改编成了特摄电视剧，受到了广大观众的欢迎。此后，《假面骑士》的特摄片不断推出新的续集，最终成为了与《奥特曼》地位不相上下的顶级特摄片系列！在1988年的《假面骑士BLACK RX》放映结束之后，这个系列在电视屏幕上消失了近12年之久，只是在1993和1994年分别推出过两部剧场版而已。

1998年，原作者石森先生去世。但是由先生创立的石森工作室继承了《假面骑士》之魂。2000年7月，为了纪念即将到来的《假面骑士》诞生30周年，风格一新的《假面骑士クウガ》开始放映。之后，《假面骑士》的平成系列开始以每年一部的速度不断推出新作，在《クウガ》之后分别推出了《アギト》、《龙骑》、《555》和《剑》，以及去年秋季开始放映的《响鬼》。

作为人气特摄片，《假面骑士》和其他动漫作品一样，一直都受到电子游戏厂商的关注。相关的作品主要由横跨动漫、玩具和游戏的大厂Bandai以及其子公司Banpresto负责。

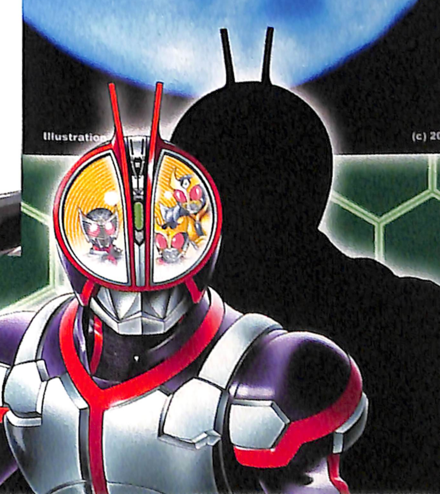
《555》中登场的骑士造型比龙骑更加注重金属感，而这同人绘制的假面骑士555的少女版却又独有一番风味！







▲这是同人绘制的AGITO，脸上多了一分凶恶的感觉。



ISHIMORI@STYLE
SHOTARO ISHINOMORI with ISHIMORIPRO OFFICIAL SITE
SINCE 2003





发生在同济大学里的生化危机

文 HolyGroup 小狮



噩梦……

我趴在课桌上，盯着手机慢慢地数着时间。

"关于如何进行人力资源管理内部和外部的供应预测，希望同学们回去后可以对照教材着重理解一下，考试时应该会出论述题。今天的课就到这里，同学们下课。"

我无精打采地拿起书本随着人流走出教室，脑中仍然停留在昨天的那一刻。

下楼时差点摔一跤，faint，今天这是怎么了?

"狮子啊……"小帝从楼上赶下来。

"拜托你别这么叫我好吗?"

"你中午有看新闻吗?"

"什么新闻?"

"关于那种由家禽类传播的流行病啊！又有新的发现了！"

"没兴趣。"

"你别忙着走啊，这么急着回去干吗……我和你说啊，据调查人员称，这场类似肺炎的疾病可能并不像大家所认为的那样是动物类的自然传播衍发的，而是人为的病毒扩散！"

"那又怎么了?"

"你想啊，有人故意散播病毒，这是什么行为啊，很明显是唯恐天下不乱嘛，我想这家伙一定是有什么阴谋，比如想征服世界，或是想令地球毁灭什么的，总之这只是前兆，之后肯定会有更严重的现象出现。有关部门已经着手开始最大规模地深入调查，听说啊，连国家最高机密组织好像都有所行动了哦！"

"哦……"我走到自己的脚踏车边，开始掏钥匙，这才想起来，昨天把车钥匙也弄丢了，脚踏车一直就停在学校车库里，今天一天都是走路的。切，只好步行了……

"你到底有没有在听我说啊……"小帝的声音渐渐被抛在了背后。

3月的天气还是如此的寒冷，风也特别大，吹在脸上感觉生疼，我把外衣领口拉了拉高。手机响起了短信声，打开一看，"Deepfry：补考成绩已贴出，你快去看看吧。"

我行尸走肉般地走近书报亭，漫无目的地翻着本月的最新游戏杂志。

不经意间，我看见她从书报亭旁走过。

她的腿上已经不缠绷带了，走路姿势也很正常，看来应该是完全恢复了。

我需要过去和她搭讪吗?

算了……她那么讨厌我……

"我哥哥什么都和我说了，我承认我似乎从一开始就看错了你，从现在起我不想再见到你了。"昨天在医院里她对我的一番话现在又在脑海里被调了出来。

我很想知道她哥哥对她说了些什么，我也很想把我所做过的一切详细告诉她，但是她都根本不给我这个机会。该努力的我都努力过了，现在是老天爷不怜悯我，我似乎也只能选择放弃了。

她看见了我。

她停下了脚步，我们互相对视，她没有任何表情，我也没有任何表情。

她略微张开嘴唇，似乎想说什么，但是最后还是离开了。最终还是不给我机会澄清么?

天渐渐有些暗了，我这才发觉我在书报亭外傻站了半天，那个卖书的欧巴桑也用异样的眼神看着我。

"帮我拿一下这本《游戏·人》，谢谢。"我掏出2张10块递过去。

"呼呼，同学，你从刚才看见那个女生后就一直呆着不动，是不是看上别人了啊……"欧巴桑满脸皱纹地笑着递给我4块找钱。我接过钱头也不回就走人。

"书都不要啦?！"

"……"

"你瞧你，看见美女魂都没了，喜欢的话就去追呀。"

我发觉我特别讨厌这个老女人，整天吃饱了没事干看见任何男生都要罗嗦几句。饮食广场里人太多，前拥后挤，我顿时没了胃口，索性等晚些时候去校外买份馄饨吃算了。于是我跑到图书馆里占了个位置睡觉。

"喂，你呀，竟然跑图书馆来睡觉，真有个性啊。"

我用惺忪的眼睛望了望，原来是Deepfry。"你烦不烦啊，我睡觉你也要吵，似乎我总是会在很不巧的时候碰见你。"

"你说什么啊，我也是来图书馆撞见你在这睡大觉的，你难道一点都不关心你的补考成绩吗?已经贴出来了。我发你短信你也不回，真想把你油炸了！"

"懒得看了，反正就那么一回事。"

"不是我说你，你知道补考不及格会是什么下场吗?重修啊！这可不是闹着玩的，你还不快去看看，虽然你又要说我乌鸦嘴，但是我真的认为以你一贯的表现，这次说不定就挂了。"

"喂，女人的唠叨乃人生三大痛苦的说，"我干脆夹起书走人，"睡个觉都不安稳。"

"你这是什么态度啊，我也是为你好哎！"

刚走出图书馆，一股寒风吹过来，我不禁打了个哆嗦。这时，手机响了起来。

我掰开手机还没接，铃声就停了，屏幕上显示"未接电话1 小帝"。

怎么都来烦我?靠!

我刚把手机塞进裤子口袋，铃声又响起来。打开来一看，还是小帝。

"喂?！有什么事啊?"

我听到一团刺耳的杂乱的声音，接着电话又断了。

怎么回事?

天完全黑了，学校里的人已经寥寥无几，看来我在图书馆睡了很久的样子。望着手机，我感到有些不对劲。要不去小帝的寝室看看?

小帝就住在我寝室的楼下，我来到自己的寝室楼，摸着黑爬上4楼，数到小帝的寝室门口，敲了敲门。没反应。

"小帝在吗?！"没人应。

我使劲捶门，还是没有任何动静。

真见了鬼了，人都跑哪去了！我又敲了敲隔壁Ceuta的门，还是没人开门。

我刚想开骂，突然感觉有些不对劲……平常我和小帝俩人经常在校外上网玩网游，到12点以后才回来，翻过铁门摸黑上楼，长久以来练就了一番功夫，在伸手不见五指的楼道里不会踩空，数寝室门绝对不会数错，久而久之，也就习惯了这种黑灯瞎火的行动。但是，我掏出手机一看，现在才9点15分，这么早寝室楼是不可能熄灯的，而且整个楼绝不会如此安静，甚至一点声音都没有！

我跑上楼掏钥匙开自己寝室门，才想起来寝室钥匙随自行车钥匙一起丢了，昨晚都是室友开的门，今天也忘了去配钥匙。我捶了半天门都没人开，掏出手机往寝室打了个电话也没有人接。更加怪了，这种时候全寝室 5 个人怎会都出去？

不对劲，绝对不对劲。我又给 Deepfry 的手机打电话，她现在应该还在图书馆里吧，那种学习疯子不到图书馆关门是不会回去的。

没有应答……

我开始飞奔下楼，事态明显不对！跑到图书馆外却发现图书馆也熄灯了，这是怎么回事？！走进图书馆里摸到自己先前的座位，看见凳子上挂着 Deepfry 的背包，桌子上放着课本，并且是翻开的。是什么事导致她这么着急离开连包都来不及拿了？

这时冲进来一个人，黑灯瞎火的我看不清那人，但我肯定不认识他。

“同学问一下，你知道图书馆为何一个人都没有了？”我问道。

“好痛苦……好痛苦……求求你救救我……救……救救我……”

“吓？怎么了？”

“好痛苦……好痛苦啊……”

我稍微靠近他，发现他脸色煞白，两手不停地抓脖子，嘴大张，似乎中了剧毒似的。我顿时傻了。

“求求你……救救我……救救我啊！”他突然发了疯一样地扑向我，此时我才反应过来，下意识地往旁边一闪，腰部重重地撞在了课桌边上，痛得我一阵发酥。我顾不得痛，冲出阅览室，拼了命狂奔！

这究竟是怎么回事？！

我在校园里没有目的地飞奔，我不敢相信，之前一切都还是那样的风平浪静，但是一觉醒来，整个学校已经变成了人间地狱！！

跑了很长时间后，我停下来大声喘气。这时旁边书报亭传来微弱的声音，“救救我……”是那个欧巴桑，她躺在地上，已经奄奄一息。

“到底发生了什么？你怎么了？”

“我……我非常难受……其他人……也都是……好像……学校里……全都中了病……病毒……”

“现在应该怎么办？我该怎么做？！”

“救……救救我……求你……”

“我背你去医院！”

“谢……谢……快……呼呼……”话没说完，欧巴桑便不动弹了。

我使劲摇晃她的身体，但无济于事。

这时，我忽然想到了她。

我用最快速度跑到她的寝室楼，意料之中的整个女生宿舍群也都是地狱一般黑暗。

“小薇！！”我大声喊着冲上 3 楼，用力撞开她的寝室房门。黑暗中我只看见房间里一片狼藉，地上躺着 2 个人，其中一个就是小薇。

我托起她的脖颈，用手背贴了贴她的额头，还有温度，我顿时放心了很多。我晃了晃她，轻声喊她的名字，希望能够令她醒来，但是她没有任何反应。正在没有头绪时，我惊讶地发现她的毛衣左肩靠颈部位有一团黑色，仔细一看是红色，是血！

这下顾不得那许多了，我扒开她的毛衣领口，借着窗外的月光，看见她的颈部有一排深深的牙印，已经出了不少血。

突然背后一个人爬过来！我顿时被压得双膝跪地，我回过头，只看见一张苍白且张大嘴巴的脸就贴在我的肩膀边上，吓得我猛一挥胳膊，把她捋倒在地上。我站起身，看清那个人就是昏倒在旁边的室友，现在她就像丧尸一样朝我爬过来，嘴里发出含含糊糊的说话声。我不知道该怎么办，那一刻头脑已经完全乱了，我搬起旁边的凳子，用尽全身力气向着她的身上猛然砸去！

寒风呼啸的夜空下，我背着小薇奋力地奔跑。

逃亡……

我将整包餐巾纸全都抽出来，折叠后塞到小薇脖子上的伤口处，之后把外衣脱下来盖在她身上。我们坐在篮球场的一个篮框下面，这里一片寂静，只有寒风吹过卷起的一阵阵灰尘。小薇靠在一边，无声无息，但是她的温度证明她还活着，血似乎也基本停止外流了。我不知道现在该怎么办，我想送她去学校医院，但又怕那里也是个地狱。

脑子里毫无头绪。为什么会这样？一切都那么让人不可思议，似乎只有恐怖片里才会发生的事，现在却降临到了我的周围，而且是如此得突然。

说起来，我也几乎没有过像现在这样和小薇独处在一起，周围如此的空旷静寂，如果她现在醒着的话，还会继续这个场面吗？应该不会吧，昨天我刚被她骂得焦头烂额，可见她对我的厌恶已经上升到了一个很高的级别……

“小薇，其实呢……前几天的事我也是有错的……不，全都怪我，我不该在《RO》里和你说这些话，你本来上线时间就不算多，难得能一起组队玩……主要是当时我昏了头了，完全没有考虑到你的处境。后来你哥哥气冲冲地打电话和我说你被车撞伤了，我当时真的是傻了，我没想到你受的打击会有这么大，你对我采取这样的态度也是应该的，我觉得我很对不起你……要不是我，你也不会住院，更不会闹到现在这个地步……”

我呆呆地看着小薇，臆想着她能够原谅我。

我从裤子口袋里掏出手机，给名单里的所有同学都打了电话，但是一个个都没有应答。我感到有些绝望，拨通最后一个人的手机后便无力地瘫在篮框架底下。

“喂，是小狮吗？你没事吧？”手心里隐约传出点声音……

“啊！我是啊，Kokoro 是你吗？真的是你吗？！”我一把攥住手机狂喊。

“太好了，你真的没事啊！你现在在哪？”

“我在本部的篮球场，你呢？”

“我和大家在一起，你赶快过来。”

“和大家？……你是说你那里有很多人？我是指正常人。”

“对啊，我们都集中在南校区的第三教学楼 2 层，这里是暂时的避难场所。你快来！”

“太好了！我现在就来！”

我穿上衣服，背起小薇奋力向学校南门跑去。南校区就在南大门外隔一条马路，但是，很远就看见校门口处有一些人影在晃动，我心里害怕极了，但此时只有硬冲。

那群鬼哭狼嚎的学生一看见我跑过来就纷纷走上来扯我衣服，由于我跑得实在太猛，外衣一下就被拉破，我也被拉得摔倒在地，小薇倒在了一边。我被 1 个学生按在地上起不来，看见有 2 个学生扑向趟在边上的小薇，我蹬腿使劲踢他们，但是无济于事，怎么也挣脱不开。

突然脑后一声闷响，随即按住我的家伙倒在地上，我回头一看，原来是 Ceuta！

“快，赶快走！”Ceuta 和其他几名男生手持棍棒朝着那些丧尸学生乱打，“第三教学楼2楼，快去，这里交给我们！”

我来不及道谢，一把拎起小薇背上，跑进南校区大门。

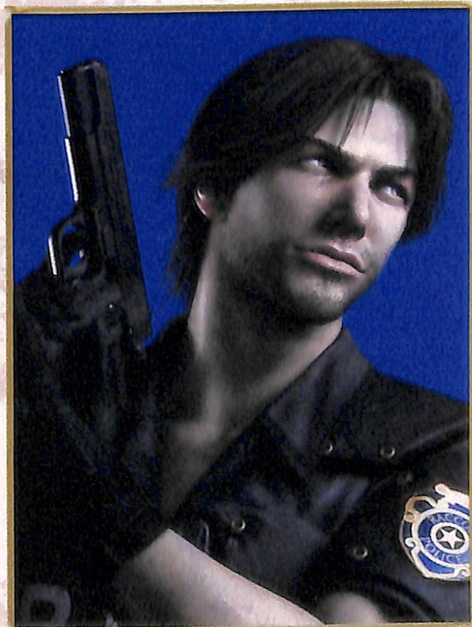
第三教学楼就在进门后的西边，楼道口有2名学生迎接，帮我接住小薇，此时的我已经精疲力尽，被他们搀扶着走进楼里，刚进入一间大教室，刺眼的灯光照过来，我顿时手脚瘫软，失去了知觉……

真相……

我睁开眼，看到天花板上的日光灯，刺眼的光芒令我下意识用胳膊挡住眼睛。

“啊，小狮醒了！”是 Kokoro 的声音，众人立即围了上来。

“小狮太强了，你是怎么逃出来的，不敢相



信……”“你是我们的偶像呢！”

“实在难以想象你是凭自己一个人的力量逃到这里来的。”

我什么都听不进去，用手拨开旁边的人，“小薇在哪？她没事吧？”

“你背来的那位女孩吗？她很好呢，托你的福，她现在很安全，在隔壁教室里，医学院的人正在那里照顾伤者。”

我不禁舒了一口气。

良久，我站起身来伸了下懒腰。环顾四周，这间大教室原本是某系的公共课教室，现在桌椅都被推到了边上，地上铺着很多床铺和被褥，大概30人左右聚集在教室里，大家都在相互聊天，没有什么娱乐活动。Kokoro和她的室友神色紧张地说着话，Ceuta拿着不知从哪里弄来的铁棍，坐在角落里发呆。

我走到隔壁教室门口，一位高年级的姐姐拦住了我。

“对不起，这些伤者都可能携带有危险的病毒，我们不能随便让人进来。”

“啊，我只是想看看我的朋友，她受伤了。”

“我明白，但是，为了保证这里每一个人的安全，我们有义务隔离受伤的人，因为他们可能含有与校内那些受感染学生同样的病毒。”

“哦……”

我无精打采地回到教室里，站在窗户旁边向外望去，外面一片漆黑，没有任何灯光。我把头伸到外面看了看自己所处的第三教学楼，3楼以上也同样没有灯光，而1楼原本就是朝向校外的门面房，和上面几层不相通，看来现在校内能够联系到的正常人全都聚集在2楼的各个教室里。

现在是11点57分，做些什么呢？不知道，在这种事态下，我都不知道可以干什么事情了，我不想和周围的人讨论眼前发生的这些，他们肯定也不明白。至于所有人现在要在这里打发多久的时间，接下来要怎么办，面临我们的将是什么处境，我们最终会是怎样的结局，什么都不知道。我索性无聊地在走廊里闲逛，看着两旁的教室和里面的人，大家都是一个表情，不过也有个别人围在一起打牌的……踱了个来回，可以确定的是，小帝、我的室友们、Deepfry都没看见。我又来到医学院学生负责的充当临时病房的教室外，窗帘全都拉上了，似乎要把室内和室外完全隔绝，他们口口声声说防止病毒传染，但是他们自己被传染了怎么办？真可笑。希望小薇在里面能够平安。

再次回到自己的教室里，找了个地铺躺下去，仰望着日光灯。不知不觉又睡着了……

楼下的一些骚动惊醒了我，似乎有汽车的声音和喧闹声。这时一位不认识的老师走进来。

“同学们，不要慌，有人来帮助我们了。现在大家把东西都往两旁推一推，空出些地方来。”

大家面面相觑，便开始收拾东西。过了一会，一位穿着风大衣的人被众人簇拥着走进的教室里。

“我自我介绍一下，我是国家安全机构的特派行动组长，我姓陈，希望大家知道了我们的身分后不要太过惊讶，本来我们的身分是不向外人透露的，但是现在我们有责任向你们这些第一受害者公布事情的真相。这次发生的事情是我们预料之中的，但是没想到速度会如此之快，以至于我们还没来得及采取措施。简要点说吧，时间很紧迫：这是一次典型的恐怖主义行为，原因我不能对你们说，属于机密。一伙庞大的恐怖组织为了向我们安全机构实施报复和示威，决定引发一次空前的生化灾难，以上海为目标，让全国陷入混乱和恐慌。他们从美国的地下生化研究所天价买进一种未知的病毒，这种病毒通过食物或饮用水传播，而进入到人的身体内便会继续通过各种接触传给其他人。这些恐怖分子原本只是对一些家禽使用了病毒，意图通过被人类食用而将病毒传给人类，但是我们及时发现并处理掉了所有受感染的禽类，这就是前段时间新闻里报道过的家禽类流行病。没想到还没等我们收拾完残局，他们立即就对人类实行了直接性的投毒，就是你们。”

大家都不说话，惊恐地望着这位陈先生。

“这次的病毒范围很小，就只有你们同济大学校内，其他地方还没有接到异常汇报，所以请不用担心你们的家属、亲人、朋友等等。我们估计恐怖分子也只是试一试手，在不清楚病毒效力究竟有多大的情况下，他们也不敢干得太过火。经我们的推测，应该是在下午学校食堂开饭的时候，食物里被投了毒，因为之前没有任何异常，而且我敢肯定在这里的每一位都没有去学校食堂里吃晚饭。”

大家小声交头接耳起来，“对啊，我肚子不饿，没去吃晚饭，现在有些饿了……”

“我和BF一起去外面吃了。”

“我在寝室泡方便面的哩。”

“大家静一静，时间很紧张，现在的形势不容乐观。我给大家讲解一下关于这种病毒对人体的效力。”

“这种病毒我们暂时称其为SF-S病毒，是一种无色无味的液体，挥发性不强，可以无限自我增殖，繁殖力极高，只要一小瓶倒入食堂的饭菜中，就可以令所有食用的人类被感染并扩散至全身，并且被感染的人如果以任何方式与别人接触，比如身体触碰导致汗液、体液黏附等，就会将病毒传染给其他人。在感染SF-S病毒后的2个小时内，会出现一些小症状，如咳嗽、打喷嚏、发热、皮肤瘙痒等，一般人可能不会去注意，顶多以为自己得了感冒、发炎什么的。但是，这些症状表明病毒已经开始全面侵蚀并破坏人体内的细胞组织了。

病发的第一个阶段大概是在被感染后4小时左右，感染者会感到全身内部疼痛无比，因为全身的细胞组织受到严重的破坏，身体各项维持机能都会紊乱，而病毒则到达大脑部分的细胞，使感染者智力变得低下，意识开始模糊，逐渐失去情感、理性。这时候会出现两种结果：一，身体内部机能和抵抗力比较脆弱的，比如老年人或者重病患者等生命力不高的人，会受不了这种体内元素的侵蚀和损坏而死亡；二，健康的年轻人会始终处于求生不得求死不能的境地，因为生命中枢仍然在工



作，所以不会轻易死亡，他们不久便将到达下一个阶段。

从第二阶段开始，感染者便逐渐感受不到痛楚了，因为大脑被严重损坏导致感觉神经停止工作，这样不但体内的痛楚感觉不到，就连外界对其身体表层进行的任何击打、撕裂也都不会觉得痛。此时SF-S病毒的最大效力便会开始发挥，那就是令人体的新陈代谢飞速加快，快到难以想象的地步，而一旦人体新陈代谢以不正常方式加速运作，那么最明显的特征就在外表上，也就是皮肤。由于新陈代谢迅速，人体表面皮肤会飞快老化、死亡，而死亡的表皮细胞逐渐堆积，就会使得这个人的皮肤看起来呈苍白色。同时，由于新陈代谢过度，人体需要大量的能量来维持，而对于人和动物来说，能量的来源无非是从外界直接性摄取，也就是吃东西，所以此时感染者的食欲前所未有的强烈。由于大脑已经无法正常工作，感染者失去了任何分辨能力，只要看到、闻到或听到任何生物的存在，包括活生生的人类，便会迫不及待地扑上来撕咬。发展到这一阶段，感染者已经不能再算是人了，我们不得不称其为丧尸，也就是惊悚故事里的那种只知道吃人的东西。

到了第三阶段，体内新陈代谢越来越快，表皮细胞已经无法承受如此代谢速度，感染者的皮肤开始软化、腐烂，最后便会一块块地脱落下来，同时皮下组织的腐烂导致感染者身体开始散发出恶臭。除了脑部的极少数感觉器官以及人体的生命中枢还在勉强维持运作外，体内其他部分已经完全烂光了，骨骼也开始全面脆化、断裂。此时感染者的所有理智、感觉都丧失殆尽，只剩下求生的本能也就是不停地寻找食物，虽然视觉已经没有了，但嗅觉和听觉会变得异常灵敏，绝对不会放过身边的任何有血有肉的生物。

任何一个到达第三阶段的感染者，如果长时间得不到足够的能量和养分补给，最终会耗尽生

命力而死亡。但是，在第二阶段里如果能够得到充足的能源，也就是不停地进食，那么这一类感染者的新陈代谢会正常进行下去，这样就不会进入第三阶段，其外表不会出现腐烂、脱落，而是像正常人一样活着，但是大脑受到的损伤无法避免。这代表什么呢？这一类感染者的身体不会受到太大创伤，体内的器官还部分残存着，只是没有了思维和意识，只会不停地觅食。换句话说，就是外表、行动与正常人类无太大差异的丧尸。这种特殊情况我们暂时将其独立为第四阶段，仅仅根据推算的话可能性并不是0，但是几率很小，没见过实例所以无法下定论。

以上便是我们研究出来的关于SF-S病毒的大体资料。根据时间推算，从吃晚饭到现在，学校内的所有感染者应该都还处于第一阶段和第二阶段之间，他们的外表只是皮肤发白，还没有腐烂，行动仍然还像个人类，但是思维肯定已经没有了，只知道不停地吃人来填肚子。"

陈先生喝了口矿泉水。此时教室内像死一般的寂静。

"至于这场灾难为何要发生在你们学校里，我个人的猜想是，恐怖分子不想把感染范围扩散得太大，最好只是一个相对封闭的小环境，因为这种SF-S病毒的效力是有目共睹的，其威力远非生化兵器可比，如果肆无忌惮地使用，毁灭全人类也只是时间问题，估计没有哪个白痴会想这么干。为什么要选择大学呢？很简单，大学生都是住在校内的，别的公司、游园地、公共场所等人群集中的地方到了晚上人们都会四散离开，而学校恰好相反，晚上学生们都会陆续从外面回来，尤其是吃过晚饭后基本都在校内待着，不太乱向外走动。所以在学校投毒的影响范围可以保持在最小，基本只在校内，而别的地方都有可能蔓延到整个城市。"

"我可以提一个问题吗？"我身后发出一句话。

"可以，请说吧。"

"现在我们应该怎么办？面对这种事态，总不能等时间坐以待毙吧？"这位男生的声音有些颤抖，但比较洪亮。

"嗯，我接下来就是要讲这个。我们带来了一种抗体疫苗，可以在SF-S病毒发作前或刚刚开始发作、还没有引起全身剧烈反应时就将其杀死，使感染者复原。但是，一旦感染者已经受到严重的侵蚀，即使疫苗杀死了病毒，感染者也会因为体内组织及大脑被严重损伤而直接死亡，就好像一个老虎在吃人，当它吃到一半时我们将其击毙，但是已经被吃了一半的人就没法再活下来了，这个比喻能够明白么？感染了SF-S病毒后要4小时左右才会全面发作，现在我们会逐一检查你们所有人，并且无论你们有否接触过感染群，我们都将为你们每1个人注射疫苗，防患于未然。而隔壁封闭的患者教室，我们会重点处理，里面的所有人都有可能继续变成丧尸，请大家不要再接近那个教室。那么现在就请大家准备接受检查，我继续到别的教室去讲解。"

"等等！"还是那位男生，"那学校里的所有受感染者怎么办？他们没有救了吗？"

"对，是这样，他们已经绝无可能再恢复成正常人了，我们只能等待他们自己灭亡，并且为了不让他们乱跑把病毒继续扩散，我们会用我们临时研制出来的药物对杨浦、虹口区进行空中喷洒，这类药物是从SF-S病毒样本里提取出来的，它拥有和SF-S病毒一样的效力，即加速新陈代谢，并且经过我们的人工改良，效力又加大了，吸进这种药物的丧尸无论再怎么进食，不出2小时也一定会代谢过荷而死亡。同时我们也在对整个上海市区进行全面观测，如果发现别处有病毒携带者或丧尸，我们会及时采取措施，必要时对其他地方也进行喷洒。现在这批药物正从别处紧急运往上海。"

"可是我的同学、朋友和老师，他们全都变成了丧尸，难道只能眼睁睁看着他们这样不明不白痛苦地死去吗？！"

"很遗憾，只能这样。请你不要再拖延我的时间，现在不是悲伤的时候。"

那个男生慢慢地蹲在了地上，用近乎崩溃的语调自言自语着："我GF没有逃出来……她变成了丧尸……可恶！为什么下午我没有答应她一起去徐家汇……"

我很同情他，毕竟现在的我和他一样，我始终担心着隔壁教室里的小薇，她脖子上的牙印肯定是她的室友咬的，也就是说她被传染了病毒。从我发现她直到现在，大概过了2个小时，应该还来得及抢救，可是……假如在我赶到之前她就已经被咬了很久了呢？我的心开始猛烈地跳动，我不敢再去想这些事情。

接受过疫苗的注射后，我捂着手腕坐到了一边，后面的同学一个接一个地上来，Kokoro似乎很怕疼，打针令她差点哭出来。Ceuta走到我边上，小声地问我有没有烟，我摸了摸屁股后面的口袋，昨天那包3五还在，于是我们俩到走廊上抽起了烟。

"现在的心情怎样？很绝望吗？"Ceuta问我。

"还好。"

"我看你背着你马子很拼命的样子，觉得好笑，现在这样的时代竟然也有机会出现英雄救美的情节……"

"你打得也很拼命，现在这样的时代竟然也可以暴打别人却不用付刑事责任。"

Ceuta猛吸了一口烟，往空中慢慢吐出来。"你知道吗？那个趴在你身上的家伙，后来被我一棍子敲下来的，他是我好哥们。"

"……"

"也算他命不好吧。"

"那你当时下得了手？"

"现实点好不好，我不打他的话你和你马子现在会在这里？"

"谢谢……"

"切……"

突然隔壁患者教室传出一阵阵撕心裂肺的惨叫声，不一会那个先前拦住我不让进的大姐姐冲了出来。

"不好了！有感染者发生不良反应！该怎么办啊？！"

几名安全机构的医务人员立即跑了进去，我的心又狂跳起来，我扔掉烟头，想跟着进去看看，还是被一把拦在外面。只听得里面有好几种不同的声音在惨叫，看来病毒发作的不止一个人！

我很害怕，有点想哭，但是又哭不出来，只好靠着墙蹲下来，再掏出一支烟。我这人抽烟历史不久，还不算是有瘾的人，连续抽两支烟会恶心，刚一吸入口中就感到不知从心里还是胃里涌上来的酸楚，顿觉一阵反胃，呕了起来。

Ceuta也没管我，一个人自顾自吸着烟。我吐出一些酸水后，往裤子口袋里掏餐巾纸，掏了半天才想起来在篮球场时已经全部用来给薇止血了。我唾了些口水，用手抹抹嘴，站起身去厕所解了个手，之后走进教室里，看见大家都不说话，用近乎绝望的表情望着隔壁教室方向，听着连绵不绝的惨叫声。这时那位陈先生又走了进来。

"大家不要怕，那些感染者只是有一点点反应，我们之前就已经给他们注射过疫苗了，他们不会有事的。但是现在出了些问题，有3位感染者在被感染前就身患病痛还未康复，加上有被丧尸殴打及撕咬过，生命力本来就非常弱，而我们的疫苗是高刺激性药物，他们注射了疫苗后身体承受不了，原先的疾病开始发作。也就是说，他们并不会被SF-S病毒所伤害，但却加剧了本身疾病的恶化，这是我们始料未及的情况，目前我们暂时没有好的对策。我想问问在场的所有人，有没有认识这几位危险病人的，如果有的话是否知道有什么药物或手段可以抑制病情的恶化。这3位病人是：tenji、roto、王晓薇。"

"小薇？！"我猛地跳了起来。

"你认识这位叫王晓薇的女生吗？"

"认识！她怎么了？！"

"嗯，我们没有时间去检查她得的是什么病，不过看上去似乎是外伤，既然你认识她那么你应该知道她受了什么伤。"

"她出了车祸，腿部有轻度骨折，但是她已经在医院疗养一段时间了，我看她走路姿势很正常，难道她的腿还没有完全好？"

"对，按说疫苗是不会加重皮肉伤的恶化，但是不知怎么的，她的身体异常的虚弱。"

这时一位医务人员走进来在陈先生的耳朵旁边小声说了句话，我离他们很近，能够听清楚。

"那位叫roto的病人抢救无效死亡。"

陈先生的脸沉了下来，示意医务人员离开，而我的心脏则揪了起来。我大叫着："我知道怎么救小薇！她在医院时医生给她吊的那瓶药我知道，好像叫……叫……我记不清名字了，但是我肯定认识那种药水的外包装，当时医生说忙不过来，让我替他给小薇换药，一天2瓶，他把疗程需要的12瓶药全都给了我。而且他还对我说这种药虽然贵

了点，但是对腿伤有奇效，建议我们在小薇出院后仍然买一些带回去，如果腿伤偶尔有发作比如阵痛、剧痛或昏迷的话可以临时应急。”

“那太好了，你现在有这种药吗？我们立即拿去给她使用。”

“不，我没有……我不是她的亲属，后来她醒来以后就让她哥哥把我撵出来了……我没有买那种药……”

“这样啊……那情况可能会很糟，我们也没有带疫苗以外的任何药物。”

“医学院的学生！他们说不定有！”我立即跑向隔壁教室，仍然被那位大姐姐拦在走廊上。

“你们是医学院的学生吧？”我大声问道，“你们平常肯定都随身带着各种药的，能拿给我看看吗？！”

“没有，医学院的学生就得到哪都带着药吗？况且今天我们没有课，遇到这种突发事件我们都只顾逃命了，谁还会带上药品？”

我沉默了，陈先生拍了拍我的肩膀，不说话。

“那医学院里肯定有药！”我突然想到，“去医学院里拿！”

“对，我们学院有个很大的药品储藏库，那里面的药品很全，你要找什么药？”

“我说不出名字，但我能够认得，我现在就去那里找药！”

“慢着，”陈先生一把拉住我，“你知道如果你去那里的话，会碰到什么吗？现在学校里全是丧尸。”

“我管不了那么多了！只有我知道是什么药，所以只能我去，并且我必须去！”

“我知道你很关心那位叫王晓薇的女孩，但是现在是拿自己的命去开玩笑，你想过吗？”

我没有再去理会陈先生的话，头也不回地跑下了楼。背后传来陈先生的声音“等等我叫人和你一起去！”和大姐姐的声音“本部医学院11楼，每种药品都有标签，你一定能找到的！”

罪赎……

小薇出车祸完全是因为自己的愚蠢，现在闹到这部田地也全是自己的责任，我无可推卸地要替小薇去拿药，无论前面多么危险，这算是赎罪吧？

我跑出南校区，冲进本部南大门，马路边上的那些丧尸一动不动地躺在那里，看来之前是被Ceuta他们彻底消灭了。学校内很寂静，外面看不见什么丧尸，但是绵绵不绝的稀疏的嚎叫声让我不能对周围放松任何警惕。医学院就在进门后不远，是新建好的大楼，我从来没进去过，这幢楼外形设计得很有个性，但也正因为如此，我完全不知道哪里是正门……不管它了，随便进。从外阶梯直接上到2楼大厅，我又傻眼了，找不到电梯，难道要用脚跑上11楼？整个大楼除了个别房间外，全部漆黑一片，我在2楼摸索了好久总算找到了个猥琐的电梯，还可以运作，LUCKY！

电梯门打开，我刚要跨进去，却吃惊地发现里面躺着3个人！这会是丧尸吗？还是死人？我的背上发毛，我承认我胆子一向比较小，看恐怖片总是会被吓着。我用脚踹了地上的人一下并做好随时往回跑的准备，不过他没反应，我又踢了另2人，也没反应。我放心了一些，三脚两脚把他们踢到电梯外面，然后关上门按下了11楼。电梯里没灯，漆黑一片，我靠着墙壁，看着屏幕上红色的数字慢慢地增加。到了11楼，我打开门后谨慎地向四周环望了一下，然后便开始找药品储藏库。今天月光很好，左边走廊很亮堂，面向走廊的一排房间都可以很清楚地看见门牌上的字。

我边走边仔细看每1个门上的字。这时我似乎听到了一点声音，好像是零零星星的踱步声，在面前的不远处。我睁大眼睛仔细看前面，在走廊的尽头似乎有个人影，又好像不止1个。不用说了，这肯定是丧尸，我下意识地后退了几步，盘算着现在该怎么办。丧尸似乎没发现我，但是我又不敢过去，现在只能往回走，去右边的走廊再找药品库。

这一边走廊背光，什么都看不见，我又不知道电灯开关在哪里，只好摸出打火机来勉强照明。我在每一个门前都把脸贴在上面使劲瞅门上的字，一间间瞅过来。突然我踩到了什么东西，粘粘的，差点摔一跤，我用打火机照亮地上的东西，顿时头发竖了起来。可以肯定地上的是个人，而且肯定是死人，因为他的全身已经被啃得乱七八糟，白骨外翻，衣服也全都成了破布，基本上就是一堆血肉。我吓得往后大跳了一步，顿觉胃里开始翻腾，酸水一股劲往喉咙里涌，良久才稍微回过点神来。现在不是呕吐的时候，虽然很可怕，但至少可以放心的是，地上这个家伙肯定不会袭击我了，我尽力说服自己，继续寻找。但是直到走廊尽头，我也没有找到药品库。那么现在只剩下一处了，就是左边走廊的尽头，也就是丧尸徘徊的地方，如果那个医学院的大姐姐没有记错药品库所在楼层的话。回去的路上还要经过那堆血肉，我很害怕，不敢过去，一想到那东西就想吐。最后，我决定采用百米冲刺跳跃的方法，眼睛绝对不往下看……

我制定了一个作战计划，那就是调虎离山，因为我没有任何武器，不可能正面和丧尸冲突，只有让它们离开原地。刚才在右边走廊的尽头看到有向下的楼梯，那么如果建造这幢楼的设计师是个喜欢对称美学的人的话，他就肯定会在左边走廊的尽头也就是丧尸徘徊的地方也设计1个楼梯。我相信那个设计师！那么这个计划就完备了，我先引丧尸过来，一直引到走廊外面的电梯口，然后乘电梯下到10楼，从10楼左边走廊的尽头通过楼梯上到11楼，10楼和11楼的构造应该是一样的吧，这样就OK了！

我跑到左边走廊，深吸了一口气。

“啊——”

我放着嗓子大声嘶叫，其叫声之惨烈连我自己都被吓着了。

走廊尽头发出了一些含糊的叫声，之后那几个人影开始向我这边走来，脚步声很慢，应该不是



跑而是缓慢地步行，看来这些丧尸的行动力非常差，毕竟肚子饿坏了……我等待着它们走过来并慢慢地后退，退到电梯里，眼看着它们已经走出了走廊，开始向电梯走来，我关上电梯门，下到了10楼。计划实行地如此顺利，我不禁暗自窃喜。

走出电梯，我顿时傻眼了，10楼和11楼的内部构造完全不同，左边根本就没有走廊！我不停地诅咒那个设计师，同时开始寻找向上的楼梯。幸运的是，在电梯附近的墙上，我找到了电灯开关，整个10层大厅全亮了，经过长时间的黑暗包围，现在的我感受到一股强烈的亲切感和安全感……我忍不住掏出1支烟点燃作为庆祝，从离开南校区到现在我的心一直悬在嗓子眼，此刻一下子放松了后隐隐感到心脏有些痛。我一边吸烟一边小心翼翼地寻找左边的楼梯，虽然照明充足，但是仍然不能排除有丧尸的可能性。事实证明我的谨慎是正确的，当我经过某房间门口时里面传来猛烈的敲门声和嚎叫声，虽然吓了我一跳，但是我知道它肯定不会开门，毕竟丧尸的智商不能和人比，我们人类IC、IP、IQ都有，丧尸的身上或许也有IC和IP卡，但是它们的脑子里绝对没有IQ，因为他们的脑袋全被病毒腐蚀空了。很快，我找到了2个楼梯，左边和右边各1个，看来这设计师和我一样伟大，都懂得对称美学，当然还要感谢他在10楼设计了个非常显眼的电灯开关。我轻轻跨上左边楼梯，伸着头向上望去，确认没有丧尸后我上到了11楼，借着月光，看见楼梯口旁边的大门上赫然贴着张大纸，“药品重地，闲人莫入”。BINGO！

我用尽全身力气一脚踹去，没想到一下就把门给踹开了。正在疑惑这储藏库的门怎会如此不保险时，突然听到走廊那边传来丧尸的叫声，看来先前被我引走的丧尸听到响声后又要折回来了，我立即进门并把门反锁上。

房间里一片漆黑，我用手摸门旁边的墙壁，摸到了开关，打开了房间的灯。这是个大仓库，里面

规则地排列着好多药柜，空气中弥漫着刺鼻的药味。我先是蹑手蹑脚地绕着仓库转了一圈，确认没有什么异常后便开始找药。这里的药物实在太多，而且没有什么大的分类，只有挨个察看，我能够记得我需要的那种药是用挺大的瓶子装的，包装纸是紫色的，外观比较考究，不然也不会开那么贵的价钱，这年头什么东西不是从包装上赚钱。我一瓶接一瓶地将那些药物拿出来看。

突然，我身后响起了骚动声，我还没来得及回头，就感到头部被重重地打了一下，顿时眼冒金星，直接跪在了地上，手上的药瓶打翻在地。

“你是……小狮？！”

我捂着头回过身，看见一个女性的腿，我向上望去，顿时不敢相信自己的眼睛，我忍痛站起身，使劲揉了揉眼睛。

我确实没有看错，就是她。

“Deepfry！”

邂逅……

“你真的是小狮吗？！”

“废话，光线这么充足，你还看不见我吗？”

“你……你不是外面的那些怪物吧？”

“当然不是！丧尸会和你面对面说话吗？！”

Deepfry 扔掉扫帚，哭了起来。

“太好了……我真的不知道该怎么办……如果没有碰见你的话，我会彻底崩溃的……”

我的头剧痛，比刚才还痛。“喂，你下手可真重啊，我要是被你打成小白了怎么办？”

“对不起……我很害怕……我以为你是……”

“好了不用解释了，我明白，现在你知道是我了，就不用再害怕了吧？没想到平常一直把我当佣人一样命令来命令去的学生会会长今日也会如此狼狈。”

Deepfry用手擦了擦眼泪，但是没有擦干，她低着头不说话。

“怎么？还在害怕？”

“嗯……”

“你为什么会在这里？能够说给我听吗？”

“嗯……”

“别老是嗯啊嗯的，你快说啊。”

“……傍晚我在图书馆看书，之后就开始有人惨叫，我看见好多人在地上打滚，然后所有灯全熄了，图书馆内一片混乱，大家都疯狂往外逃，我吓得也跟着人群一起逃出去。到了外面大家四处逃窜，我不知道去哪，就一直跟着一小群人往这里跑，跑到医学院门口时我们的人群里也开始有人惨叫，还向我们身上趴，大家都被吓坏了，慌不择路就跑进了医学院里。之后我就和其他人失散了，我看到好多像怪物一样的人在四处追人，我很害怕，一直跑到顶楼来，这时我看到有几个人向我扑来，我拼命跑，一直跑到这里，看见门没关我就进来了。后来我就一直躲在这里，不敢开灯，我怕外面的怪物冲进来……”

“你在这里待了 5 个小时？”

“嗯……我一直在黑暗里躲着，不敢动弹，不敢出声，甚至不敢喘气，我不知道该怎么办，不知道接下来会发生什么，我真的很害怕……真的……”

“然后我踹门进来了，你以为是丧尸，所以在我走过来时你就打了我是吗？”

“对不起，我真的很害怕……”

“你知道吗？你根本就没有把门锁上，门只是被你虚掩起来了。幸好那些丧尸没有IQ，不知道你在里面，不然它们冲进来把你按在地上，大口大口地吃你的肉……”

“别说了！你别说了！”Deepfry蹲下抱住头痛哭。

“呃……对不起……不过你也算帮了我一个忙，如果你把门锁起来，那我无论如何都进不来，这样就得换成我被它们大口大口地吃肉了……”我伸出手，“我拉你起来吧。”

Deepfry拉着我的手缓缓站起身，我可以感觉她的手冰凉，看来这5个小时对她的打击太大了。我试着替她擦干脸颊上的泪水，希望这样能让她感到多一些安全感，她似乎有些害羞，把脸侧向一边。

“你刚才打得我真痛，原来你有这么大的力气，为何你不去国家举重队却要来上大学……”

“对不起啦，我害怕得糊涂了，正好身边有扫帚，于是就…………说起来也要怪你自己，谁让你进来时轻手轻脚的，就和外面的怪物一样。”

“那当然了，我大摇大摆地进来，撞见丧尸不是惨了？谁知道你会不会是丧尸。”

“讨厌！还有，之前外面有一声惨叫，好像是你的声音吧？好恐怖的惨叫声，把我吓哭了！”

“那是我的战术，不然我怎么能进来，你引来的丧尸全都在门口守着。”

“啊，原来如此，看来你除了嗓门比较破以外脑子还挺灵光的嘛~~”

“口胡！别罗嗦了，我差点忘了最重要的事，快帮我找找药。”

“找药？找什么药？”

“救命的药，有人现在生命垂危，我就是来替她拿药的，不敢快的话她会没命的。”

“可是我不知道你要找什么药啊。”

“嗯，瓶子比较大，包装是紫色的，你凡是看到了都拿来给我辨认。”

“哦……对了，我可不可以问一下……”

“什么？”

“你是要给艺术设计系的王晓薇找药吧？”

“你怎么知道？！”

“看来我猜对了。我觉得你这个人很冷漠，对别人向来不闻不问，从不关心其他的人，像你这样的人只有碰到自己真正最喜欢的人才会想去关心她，而且比别人都要重。”

“呃，算你瞎猫撞见死耗子……”

“呵呵……说真的，你可别打寒颤哦，我觉得你很勇敢，为了心爱的人奋不顾身只身一人来这里……”

“快点找药啦，这么罗嗦！”

“啊啊……这瓶是你要找的吗？”

“我看看…………不是，继续找！”

“那这瓶呢？”

“很显然不是，继续！”

前兆……

在Deepfry的帮助下，我们很快就找到了我需要的那种药。

“你确定是这瓶吗？”

“嗯，没错，我认得它，靠包装来卖钱的东西。你多拿几瓶来，1 瓶可能不够。”

“拿这么多怎么带走？我没有包。”

“装口袋吧。”我把药瓶往外衣口袋里塞，这时才发现自己的衣服口袋早已被先前校门口的丧尸扯烂了。

“你的口袋装得下吗？”

“我根本就没有口袋。”Deepfry 张开双臂示意。

“那你把衣服脱了。”

“你想让我把你做成油炸狮子头吗？”

“你不脱我脱。”我索性脱下外衣，把4瓶药裹了起来。

“邪恶狮子……那我们现在赶快离开这里吧！”Deepfry 说道。

“好。”

我走到门口，握住门扳手刚要开门，突然门被外面猛然撞了一下，吓得我差点向后摔个踉跄。Deepfry 也吓得躲到我背后。

“看来那些家伙一直在外面守候着，现在闻到我的气味了。”

“那现在怎么办？”

“我也不知道……”

丧尸们不停地撞门，我和 Deepfry 伏在地上不知所措。

“有了！我守在这里，你去找找，把什么硫酸、硝酸、王水什么的通通拿过来。”

“你戆了啊？这里又不是化学实验室，你以为病人都喝王水的？”

“呃……反正我从来分不清医学和化学之间的区别。那你随便拿什么药都行，尽可能多拿些来，越多越好！”

Deepfry把旁边药柜上的药瓶全部拿了下来，堆了一地。

“好，现在做好准备，我一开门，你就死命地对它们扔。”

“为什么要主动去开门？等它们自己把门撞开吧。”

“药品重地，闲人莫入，你没看见门外的字？这么重要的地方，怎么会用一般质量的门，别说这几个丧尸了，再多来些都撞不开，难道我们就在这里看它们撞门过一辈子？”

“讨厌！那你快去开吧！”

“别……别推我！”

我强忍住剧烈的心跳，缓缓走到门口，一阵阵



的撞门声使我喘不过气来。我握住门扳手，回头看了看Deepfry，示意她做好准备，Deepfry紧张地点点头，两手拿起了2瓶药。我默数1、2、3，深吸了一口气，猛地把门打开，箭步退回到Deepfry身边，抓起地上的药瓶就开始往外砸。

“砸死它！用力砸！”

门外的丧尸被我们砸得嗷嗷乱叫，看来现在的它们还有些许疼痛感。Deepfry准心比较差，不是砸到丧尸身上，就是直接砸在地上，我只好配合些，瓶瓶砸中丧尸的头脸，全部在它们脸上碎裂开，真是大快人心。

“快砸完了，你再拿！”我边砸边对Deepfry叫。

也不知道砸了多少瓶药，终于把这几个丧尸全部砸得倒在地上嚎叫。

“趁现在赶快出去！”我和Deepfry起身向外跑。“我们需要的药别忘了拿上！”

我和Deepfry一前一后从门外的左楼梯一个劲向下逃，Deepfry边跑边问我：“我们砸了那么多贵重的药，以后赔得起吗？”

我差点摔得从楼梯上滚下去。“没……没想过……不管啦，现在逃命要紧！”

“慢点，别跑那么快……”

“才这么点路就累了？”

“开玩笑，这可是11层啊……呼呼……对了，我还没告诉你一件事……”

“什么？”

“我来这里的时候……曾经看到过一个人，我好像认识他……呼呼……”

“是谁啊？”

“不是很清楚……好像经常和你在一起的……呼……应该是你的好朋友……”

“……你究竟看到谁了？！”

“呼呼……我只是看着眼熟……啊！”

“怎么了？！”

“前……前面！”

我向下看去，只见楼下有个人影在缓步上楼。

“快……快逃！”Deepfry拉着我的手跑出这一层楼梯口，跑到了走廊上。

“怎么了？那个人看身形不像是丧尸啊，好像是正常人。”

“不……不是……”Deepfry好像很慌张的样子。

“究竟是谁呀？说不定是陈先生派来帮助我的人呢？”

“不……不……他就是我说的那个人！”

“什么？！”

“啊！他过来了！快逃！”Deepfry拉着我的手继续逃跑，我们一直跑到走廊那一边的电梯前。

“你和我说清楚，那个人怎么了？你这么怕他？”

“先别说这个了，快！快开电梯下楼！”

我按下电梯按钮，原本停在11楼的电梯缓缓地降下来。

“快啊！他过来了！”

这时我听到背后传来沉重的金属摩擦地面的声响，越来越近。

我回过头，看见一个似乎有点熟悉的黑影从走廊里走出来，背着月光向这边走来，不快不慢，和丧尸的走路速度不同。

“他过来了！”Deepfry大叫。

电梯终于到了，我和Deepfry飞步跑进电梯，关上门，与此同时电梯门外突然被什么东西猛砸一下，之后响起了金属掉在地上的咣啷声。

电梯缓缓地从4楼开始下降，我在黑暗中问Deepfry：“现在告诉我吧，你究竟看到什么了。”

“我看到……我看到那个人……他……他在吃人！”

“就是刚才那个家伙？！！”

“对，我和人群失散后，就一个人在大楼里乱逃，突然我看到角落有个人趴在地上，我走近想看看他的样子。可是我还没走近，他就抬起头来望着我，那脸我以前应该见过，是你的朋友的脸，一个很正常的人脸。我想过去和他说话，但走近了才看清楚……他的身体下面还有一个人，是个死人！而且……而且……他的嘴里就叼着那个死人的肉，正在咀嚼！”

“你说什么？！他是正常人怎么可能吃人！”

“我不知道……我当时吓得快要晕过去了，我拔腿就逃了！”

“那他究竟是谁？！”

“不要问我，我什么都不知道，我不敢再去想那一幕了！”

电梯到了2楼，刚一开门，突然门外有3个丧尸扑进来，扑在我身上，Deepfry尖叫起来。我大叫一声，使尽浑身力气往外一顶，把3个丧尸全部顶翻在地，和Deepfry一起踩着它们身上冲了出去，没命地往大楼的出口跑。

终于，我们逃了出来。校园里的光线比大楼里亮堂多了，天上的月亮是如此的皎洁，难道在嘲笑地球上发生的这一幕么？

Deepfry抱着那团用我衣服裹着的药，蹲在地上大口喘着气，我也累得撑着膝盖喘气。

良久Deepfry站起身来问我：“现在我们去哪？”

“去安全的地方，南校区第三教学楼2楼，大家都在那里。”

“哦，那我们赶快走吧。”

“你快去吧，把这药抱好了，千万别摔碎了。”

“那你快走啊，还愣着干吗？”

“我不去了，你去吧。”

“又怎么了？”

“没什么，你倒是快去啊，小薇现在正生命垂危呢！”

“你怎么不一起去？你想干嘛？”

“我还有些事情要做。”

“开什么玩笑！我们好不容易捡回一条命逃出来，你还想干什么？”

“从这里跑到南门口应该不会有什么危险，大门口躺着几具死尸，不用怕，第三教学楼的楼道口有人守卫，他们会带你上去。你找到一个姓陈的男人，把这些药给他，并且帮我传个话给他，让他一定一定要救小薇。”

“你哪废话这么多？快和我一起走！”

“你怎么那么多废话！我叫你走你就赶快走！！”

Deepfry惊恐地看着我。

“你还不走？要我赶你吗？”我用手指着她的鼻尖。

Deepfry眼角流出了一点泪。“好吧，走就走！我不管你了，随你去吧！”Deepfry揉了揉眼睛，抱着药快步向远处跑去。

现在应该已经到下半夜了，凉风阵阵吹过来，我没有了外套，身上只穿了件毛衣，禁不住打了个寒颤。

望着Deepfry的身影渐渐消失，我长吸了一口气，转身慢慢走进了医学院里。

从外阶梯直接上到2楼的中央大厅，我看见了那个拖着金属器械的沉重的身影，一步步向我走来。

“果然……是你吗？小帝……”

死斗……

小帝还是穿着下午放学时我看见的那身衣服，但是上面已经沾满了黑乎乎的血迹，他的脸和皮肤都很正常，只是面无表情。他手里拿着一根锈迹斑斑且滴着血的钢管，在地上拖出了一条血线，这些都可以借着大厅里的月光看得清清楚楚。

“你没事就好……但是……为何你会变成这样？”

小帝没有说话，一步步地向我走来。

“你能看清我吗？我是小狮啊！”

小帝仍然一步步向我靠近。

“你快说话呀！把你所发生的事情全部告诉我！”

小帝口中似乎嘟哝着些什么，我听不清，他继续向我逼近，并举起了钢管。

“难道你变成了丧尸？但是……你的外貌很正常，是这样吗？”

小帝猛然将手中的钢管挥了下来，我急忙往旁边一闪，钢管重重砸在地上，发出一声巨响，这响声在空旷的大厅里久久回荡。

“你真的不记得我了？下午，你还和我说话来着，虽然我没有答理你……但是你不会因为这个而要打我吧？！”

小帝再次举起钢管，向我猛挥过来。我后退了几步，躲过钢管，并开始向后跑，而他在后面步行追我。

我跑向电梯，但那里的3个丧尸已经在等着我了，我总算看清了，就是我刚来这里时电梯里的那3个死尸，也就是我和Deepfry下来时扑住我的丧尸。我折往旁边的楼梯并跑上楼，在楼道口的扶梯旁蹲下来躲着，心里面开始盘算如何对付小帝。现在的他可能只是受了什么刺激，或是遇到了某些意外，又或许是失忆了，但是Deepfry看见他在吃人，他怎么可能吃人呢？只有丧尸才会吃人，他看上去又不像，会不会是Deepfry看错人了？可是她那么肯定的样子……我的脑子一片混乱。

楼下渐渐响起了金属摩擦地面的声音，接着沉重的上楼声传过来。我继续向楼上奔跑，一口气跑了5-6层楼，累得我坐在阶梯上大口喘气。

小帝为什么要吃人呢？从没听说过他有这种嗜好，这当然是废话，但是他身上的那么多血又不像是自己流的，难道是他和无数个丧尸搏斗留下的痕迹？不可能，我长得一点都不像丧尸，他却要打我，而且我还和他说了这么多的话，丧尸能做到吗？这样正常的一个人类都会看成丧尸的话，只能说他的脑子有问题。那么……或许他的脑袋真的有问题呢？比如被丧尸重击了头部导致神经错乱？或者吸入了极少量病毒导致脑部损伤而身体没事？后者应该不可能，但是前者可能性很大。

金属摩擦声再次由下面传来，这次是和楼梯扶手之间的摩擦。我站起身来向下大叫：“小帝！是我！我不是丧尸，我是小狮！虽然名字听起来挺像，但我敢保证我是个100%的人类！我知道你痛恨这些丧尸，它们杀了你的朋友，又或许你的朋友变成了它们，但是你看清楚了，我不是丧尸，我是来帮助你的！你仔细看看我，我的外表和言语都很正常，一个有稍许辨别能力的人都可以看得出来，就算你的理智出现了一些问题，但是，你应该还留有一点点辨别力吧？如果你还可以说话的话，请你告诉我，你发生了什么事，我一定可以帮你的，真的！！”

小帝已经走上了这层楼梯，他没有回我的话，只是一步步向我逼近。我意识到我是在对牛弹琴，现在的他已经完全听不进任何语言了，我想起了电影里的一些戏剧情节，某人在失忆或失去理智后，头部受到重击便又恢复了记忆或神智。这招对小帝有效吗？如果他真的是脑袋出问题的话，说不定这会是个好办法……但是这样会不会把他打死？应该不会的……应该不会的……

我跑出楼梯口，向该层深处跑去，四下里寻找有没有坚硬的东西。这1层有个很大的演讲厅，门没有关，我躲了进去。里面排列着可容纳几百人的桌子和椅子，都是木制的，我藏在后面的几排座位中间，蹲在桌子下面等待小帝的到来。很快，我意识到这个行为很可笑，这不是自己往套子里钻吗？逃跑不往开阔的有后路的地方去，却要来这种封闭的教室，而且还有这么多碍事的桌椅，实在是愚蠢透顶。正准备起身离开这里，发现已经来不及了，小帝进来了，我只好蹲着不出声，从桌子缝里盯着小帝的一举一动。

小帝拖着钢管走近演讲厅，站住脚向教室里望了望，似乎在寻找我。我屏住呼吸不动，不敢发出任何声响，任何细小的声音都会暴露我。小帝站在原地不动，我也蹲在桌子里不动，我们就这样持续了很长时间，整个大厅像死一般寂静，我可以听见自己的呼吸和心跳，这种宁静让我非常的难受，我感觉浑身发热。

突然，小帝开始用钢管猛烈地敲击着桌子，一边敲击一边向后面走来，声音非常响，非常刺耳，每一声都把我的心脏猛揪一下。他向我这边走来了，敲击的声音也越来越大，我有些忍不住了，我决定往旁边偷偷移动，没想到我稍一直起身子，头便撞到了桌子上！小帝发现了我，停止敲击，开始朝我走来，我只好起身逃跑，但是蹲得太久，腿早就麻了，跑不动。我只有端起旁边的椅子，猛力砸向小帝，正好砸中他的头部，小帝大叫起来，向我冲过来。我再次搬起另1个椅子，在小帝到达我的面前时，抄起椅子朝小帝的脑袋使劲横着挥过去，一下在他的脸上把椅子砸个稀巴烂！小帝被我一下砸倒在地，杀猪一样嚎叫起来。我有些后悔自己下手太重了。谁料就在我犹豫不决的时候，小帝一下站起身掐住了我的脖子，我顿时感到一股巨大的力量捏的我的喉结生疼，呼吸立即变得困难。我用脚不停地踢小帝，想尽力把他踢开，此时的小帝右边脸上全是血，眼睛已经瞪圆了。正当我感觉被他掐得浑身发软时，他猛然把我扔向一边，我的头重重撞到了桌角上。我顾不得疼痛，捂住头拔腿就往演讲厅外面跑，小帝大叫着在后面追我。此时他已经不再缓步行走了，而是用跑的，看来我这一下子对他太有效了，不但没有帮他恢复理智，反而使他比以前更加狂暴化，实在是失败到极点。我摸摸酥痛的额头，竟然淌血了。

看来再想救助小帝已经不可能了，他完全丧失了人性，现在的他就是一头发了狂的野兽，再对他抱有什么期望只会被他打死。小帝是要杀了我！

这时，我的脑海里突然想起了陈先生说过的话。

“在第二阶段里如果能够得到充足的能源，也就是不停地进食，那么这一类感染者的新陈代谢会正常进行下去。”

“这一类感染者的身体不会受到太大创伤，体内的器官还部分残存着，只是没有了思维和意识，只会不停地觅食。换句话说，就是外表、行动与正常人类无太大差异的丧尸。”

“这种特殊情况我们暂时将其独立为第四阶段。”

难道小帝，就是这个可能性极小的“特殊情况”？

我顺着走廊一个劲往前跑，小帝也一个劲追我。这一层的走廊和11层一样，向着月光，跑出走廊应该就可以看到电梯了。但是，我失误了，这个走廊是死路！

我已经被小帝堵住了后路，往回是不可能了，我拼命推、踢旁边的门，但是无济于事，我已经无路可逃了。小帝似乎明白我现在身处的境地，停下了脚步，站在我的面前，在月光的包围下，他竟然露出了恐怖的笑容。

我靠在走廊尽头的墙壁上，盯着小帝，手在两旁乱摸，不知道能不能摸到什么好的武器。我摸到一个硬邦邦的东西，便想拿起来，却发现拿不动，于是两手把它拎起来，才发现是一个泡沫灭火器。也好，现在有东西总好过两手空空，至少能抵挡几下小帝的钢管。

如果小帝真的是那所谓的“第四阶段”，那么，他便已经无药可救了。

了结……

“以前你因为失恋，请我去火锅城喝酒，但是我有事放了你鸽子，结果你一个人在那里喝一晚上闷酒，连火锅都没点……我知道你心里一直对我怀有点不爽，虽然你看起来是那种很乐天的人。”我对着小帝那张带血的脸，说道。“我也很愧疚，毕竟你是我仅有的几个好朋友之一，别看我平时总是对你冷眼相见，那只是我在耍酷罢了……”



“你总是对各种奇幻故事非常感兴趣，成天对我报怨为啥地球上还不出现灭顶之灾，为啥我们总是活在无聊透顶的日常生活中，为啥人生如此没劲。”我擦了擦额头上的血流。

“终于，如你所愿，灾难从天而降，就降在我们头上。而你，也成了这场灾难的受害者之一。”

小帝歪着头看着我，没有什么行动，被凳子砸出来的血顺着他的下巴滴了下来。

“我知道现在的你已经不能算是活人了，我说的话你也根本不会听。作为朋友，我还是很希望能够让你复原，我们之间总有一个会死，或者两个全死，我不希望你死，但是我更不想我死。”

小帝咧了咧嘴，含含糊糊地嘟哝出一声“xi……ao……shi……”

正当我在怀疑刚才耳朵是否出错时，小帝抡起钢管就冲过来，我急忙举起灭火筒，挡住了这一下，剧烈的震动令我的双手生疼。我把灭火筒举过头顶，奋力抵挡着他的进攻，一步步后退，很快靠到了墙上。这时小帝突然横向抡过来，一下打中我的腰部，我忍痛挥起灭火筒，没有挥到小帝，却差点让自己摔倒，之后左肩膀又受到一记重击。灭火筒很重，我奋力地挥舞着，根本没有准度，自身的重心却越来越不稳，结果被小帝一棒打中膝盖，我向前扑倒在地上。小帝抓起我的头发，把我扔向墙上，我的额头被撞得鲜血四溅，在刷漆的墙壁上撞出了一团血印。我伏在地上，剧痛使得眼睛几乎看不见东西，喉咙里一股浓浓的东西涌上来，从嘴角流了出来。

“小帝……你真的要……咳咳……杀了我……吗？”

背部又受到重重一击，我一下子趴在地上，意识开始急剧模糊起来，疼痛感也顿时变得若有若无。此时的我，竟然感到非常累，很想就这样一动不动地躺着，并且闭上眼睛睡个好觉。

难道这就是快要死亡的感觉吗？

我的左手似乎碰到了什么东西，凉凉的，使我的意识渐渐回复过来。手边是那个灭火筒。

我知道，一旦我闭上眼睛，就永远不会再睁开了。我顾不得全身的疼痛，猛然抓起灭火筒，站起身来，朝着小帝喷去。

浓密的泡沫气体喷在小帝身上和脸上，一时间让他喘不过气来，小帝扔下钢管，用手乱挥着。趁这机会，我抱着灭火筒从他身边冲过去，踉踉跄跄地冲向楼梯。剧烈的奔跑动作令我的全身像刀割一样疼痛，喉咙里不停地有血溢上来，额头上的血也流到了眼睛里。

小帝回过神来后，便捡起钢管在后面追我。我跑到楼梯口刚想下楼，突然看见两团黑影从楼下跑上来，我不敢犹豫，立即转向楼上跑去，而小帝也追到了楼梯口。突然身后传来2声刺耳的枪响，我回头向下看，只见小帝向后倒在地上，而那两团黑影也跑了上来。我急忙举起灭火筒一阵乱喷，这时听到黑影大叫：“别喷，是我们！”

我放下灭火器，在黑暗中睁大眼睛仔细看，是2个穿黑西装的人，手上拿着枪，应该是正常人。

“你就是那个只身一人跑到医学院来的男孩吧？我们是陈先生派来帮助你的，我们在校园和这幢楼里找了你好久，终于找到了，你身上没有任何防身武器，能够撑到现在简直就是奇迹。现在你赶快跟我们回去！”

“那个家伙……被你们打死了吗？”我指着躺在地上的小帝。

“不清楚，应该死了，快离开这里吧，太危险了。”

这时，小帝大叫起来，并从地上缓缓站起身。

“可恶！它竟然没死！我们对付它，你快逃！”2个黑衣人举起枪向小帝射击。

我看到小帝的身体被子弹射中，喷出一条一条的血，顿时感到一种前所未有的害怕。我一直的好朋友，那个乐观活跃的小帝，现在正在被手枪疯狂地射击。我害怕地想哭。

“你还不快跑！”黑衣人冲我大叫。

我闭上眼睛，拎着灭火筒向楼上跑去。

我一口气跑到了顶楼走廊上，全身内外的剧痛加上缺氧使我两腿发软，我靠在走廊的墙壁上，面对着明亮的窗口，坐了下来。

楼下不断传来枪声、打斗声、惨叫声，以及一些玻璃碎裂声。

我望着窗外晃眼的月亮，脑子里反复徘徊着小帝被乱枪射中的样子。现在我才感到肚子非常的饿，之前一直太紧张没有注意到，对了，我没有吃过晚饭，直到现在都水米未进，原本还打算去校外吃馄饨的……

这时裤子口袋里响起了手机短信声。

我掏出手机掰开，发现是Ceuta发来的短信，而且不光有1条短信，还有3个未接电话，全是Ceuta打来的。可能是之前正在搏斗，完全没有听到。

“Ceuta：我们这里出事了，你快回来！”

出了什么事！

我拨了Ceuta的手机，放到耳边仔细倾听。

“……”

怎么没声音？

“……对不起，信号不通，请稍候再拨”

我又拨了一次。

“……对不起，信号不通，请稍候再拨”

可恶！怎么回事？难道手机在刚才的搏斗中损坏了？我费劲给Ceuta回发了个短信。

——信息发送失败——

我连续发了好几次，一次也没发出去。

突然，我感到什么东西抱住了我的脚，顿时一阵钻心的痛令我大叫了起来。我定睛一看，地上一个丧尸正在咬我的左脚踝！

我用另一只脚拼命踹它的脸，把丧尸踹开，并用手撑着墙壁奋力站起身来，举起灭火筒朝丧尸身上疯狂地砸。也不知砸了多少下，丧尸趴在地上一动也不动了，而我也累得再次坐在地上。我撩起裤脚，借着月光看自己的脚踝，发现已经被咬出了血。

难道我就这样被感染上了病毒？！

我会变成丧尸吗？我会成为学校里那些家伙的同类，和他们一样苟延残喘着到处吃人？或者，我会变成第2个小帝吗？不！我的心脏开始猛烈地骚动起来。

这时，楼下渐渐响起了脚步声，缓慢、沉重、熟悉的脚步声……

是小帝？！只能是他，难道他没有被打死？！中了那么多弹居然还……我拖着灭火筒，一瘸一拐走向走廊深处，等待他的到来。

楼梯口出现了那个黑影，一步一步向我走来。他的两手似乎还拖着什么东西……是那2个黑衣人！

小帝走到了我的面前，将黑衣人的尸体扔在地上。小帝的衣服和裤子已经被子弹打得稀巴烂了，浑身都是血，而地上的2个黑衣人，身体已经血肉模糊了，难道……他们被小帝吃了？

小帝张开血盆大口，仰天长嚎，一股血腥气味扑鼻而来，我顿时感到头脑胀痛，两腿发软，差点昏厥。之后他猛然向我扑来，我急忙往旁边一闪，小帝扑了个空，重重地摔在地上，就像烂泥拍在地上，溅起一片血花。他在地上蠕动了几下，才缓缓站起来，而且起身后又差点摔倒。看来小帝也受了很重的伤，他绝不是不死之身。

小帝伸着双臂，大张着嘴，喉咙里发出些怪异的声音，很显然是要吃了我，现在的他已经完完全全是一个丧尸了，无论外表还是行动。如果我还念及旧情，我的下场只会是葬身其腹，我必须想明白这一点，纵然脑海里不断浮现着以前的一幕幕。我尽量不去看他的脸，虽然现在他的脸已经辨认不出来了，但是每每当我注意到我是在和最好的朋友厮杀，我就会很痛楚。

我要和小帝做个了结了，我必须忘掉他，因为他已经死了。如果我能活下来的话，他将成为我永远的回忆，曾经的狐朋狗友，或许会这样和别人提到他吧……

小帝再次向我扑来，我抡起灭火筒朝着他的脸挥去，一下砸在他的脸上，将他砸了个踉跄。我趁势又给了他重重一击，将他击倒再地，由于灭火筒很重，我的力量过大，加上脚踝上有伤站不稳，我一下倒在他身上。小帝立即抓住我的肩膀，抬起头咬我的脖子，我用手使劲顶住他的胸膛，不让他咬到我。大概是丧尸的身体已经被病毒腐蚀得脆化了，小帝的胸部被我按得凹了进去，而小帝也发出惨叫，两手把我的肩头捏破了。大概硬撑了许久，小帝的两手渐渐无力，最后松开了我的肩膀，我立即搬起旁边的灭火筒，对着小帝猛喷。小帝不停地惨叫，声音令人撕心裂肺，我们两人完全被白雾包围，我也感到喘不过气来。很快，一整筒泡沫都喷完了，我扔下灭火筒，跑到窗口边大口吸着空气。

白雾里的小帝渐渐没有了声音，我看不见他，不知道他是什么情形。

过了一会，泡沫气体渐渐散去，而小帝完全没有了动静。可能，他已经死了吧。我扶着窗台勉强

站立着，稍微舒了一口气，用手拨着空气中的泡沫，想看一看小帝的样子，可能很惨不忍睹，可能已经看不清他的样子了。

突然，白雾中伸出一只手，一下抓住我的脸，一股巨大的力量捏得我的头颅像要爆炸一样疼痛。我被捏的连续后退，一直退到窗台边上。

我已经看不到小帝的样子了，整个脸都被小帝的手掌握住，我被按在窗台上动弹不得，只能听到小帝的嚎叫。小帝把我往窗外按，我的上半身已经后仰到了窗户外面，而脚下已经有些打空。小帝的力量太大了，我快要被推下去了。我用手不停地敲打小帝的胳膊和身体，但是无济于事，脸上受到的这股力量前所未有的强大，包含了小帝最后的力量，我被完全击败了。

我抓住小帝的胳膊，把他也往窗外拖，他似乎将全身力气都注入了手掌里，身体已经没有了什么稳定性，被我拖得也冲出了窗外。一瞬间，我们2人已经处于重心不稳的状态。

难道我和小帝就要这样同归于尽了？

我的眼前一片漆黑，在这黑暗中，我隐隐约约看到了小帝围着我询问怎样写攻略时的样子，看到了他和我一起喝酒聊天时哄笑的样子，看到了在这场灾难发生前5小时他围着我讨论流行病新闻时的样子。

我大吼一声，抓住小帝的手腕，用尽全身力气往外一推。随即耳朵旁响起了风的声音，同时小帝的手掌离开了我的脸，小帝整个飞出了窗外。我顿时感到身体重心急速向窗外俯冲，立即转过身体，双手紧紧撑住窗台，并用腹部死死顶住窗台。

"啊啊啊……"

半空中小帝的惨叫声响彻了整个同济校园。

黎明……

我筋疲力尽地趴在窗台上，两腿发软，只剩下喘息的力气。

下面太黑，我看不见小帝的下场，我也不想看到。小帝是死是活，我不知道，但是从11楼摔下去的结局可想而知。是我亲手杀了小帝……窗外渐渐下起了细雨，滴在我的脸上，冰凉冰凉的，略感有些刺痛。雨水将我脸上和嘴边的血溶解，慢慢顺着脸颊往下淌，额头上的血水模糊了眼睛，于是我用手揉了揉眼睛。我是在哭吗？

我挪动了一下身体，想让自己站直，但是体力透支后的疲劳和全身的剧痛令我无法站稳，我摇摇晃晃地扶着墙壁往电梯口走去。突然我想到2楼电梯口还有那3个丧尸守着，于是又转回头向楼梯口走去。

药已经托Deepfry带给小薇了，而我也和小帝做了个了结，现在该干什么呢？理清一下思路，本来今天一夜我们要做的就是在南校区第三教学楼里等待，现在我应该回去继续把这一夜度过。我掏出手机看了看时间，已经凌晨5点05分了，时间过得可真快。

对了……Ceuta发过短信来说他们那边出事了！难道小薇她……

我三步并作两步跑下楼去，左脚上的伤口在奔跑中被挤出了血，痛得我发酥，我这才想起来我被丧尸咬过，肯定感染了病毒。现在还没过太长时间，赶快回去打疫苗应该还来得及！

我踉踉跄跄跑了很长时间，终于下到了2楼大厅，这里的地面还残留着小帝的钢管拖出的血痕。背后传来一阵丧尸嚎叫声，我忍痛加快了脚步，冲出医学楼，跑到了外面。一阵寒风吹过来，没有穿外衣的我不禁打了个哆嗦，身上的各处伤口在刺骨的寒风下再次发作起来，伴随着漫天的小雨，令我的意识再次急剧模糊起来，脚底开始打滑，我渐渐地快要站不稳了。我用力支撑着自己的意识，向着并不太远的南大门努力跑去。

终于，我又回到了第三教学楼。但是，令我惊愕的是，楼道口躺着2个人。是先前作守卫的学生，我使劲晃他们的身体，但是无济于事。

这里发生了什么事？

我几乎是用爬的来到了2楼，发现这里一片漆黑，没有任何声音和人影，两旁的教室里隐隐约约可以看到一些尸体。

"小薇！"我大喊着冲进患者教室。里面躺着2、3具尸体，我一个个地翻过来，没有看见小薇。



我又冲到隔壁教室里，Ceuta、Kokoro、Deepfry等人都不在，而其他教室里也没有找到陈先生他们。

大家都去哪里了？都走了？这里发生过什么事？

我瘫在墙边上，掏出手机给Ceuta打电话。

"对不起，信号不通，请稍候再拨"

"Shit！"

四周一片漆黑，没有动静。现在我和大家失去联系了，我被抛弃了。

我感到肚子非常饿，全身疼痛无比，头晕眼花，嘴角继续向外流血。我很想睡觉，但我努力不让自己睡着，一旦睡过去，我就不会再醒来了。

我扶着墙再次站起身来，走出教学楼，淋着雨再次走进本部南大门，在校园内漫无目的地走着。可能是因为全身已经湿透了的缘故，我感到身体越来越重，眼前渐渐被血水染成了红色。

这时，头顶上响起了轰隆声。我抬头向上看，天空已经泛起了一点黎明的亮光，在利箭似的雨滴中，我看到几架直升机正在上空来回盘旋。

是安全机构派来的军用直升机？他们带来了令丧尸加速死亡的药物？

我看见直升机上喷洒下了一团团白色的烟雾，烟雾慢慢下降，渐渐地覆盖了校园的上空。

不，等等！我也感染了病毒！我还没有打过抗体疫苗，现在的我正在被病毒腐蚀！不要！我不是丧尸，不要对我喷洒！我不想死！

我紧紧捂住口鼻，低着头向前猛冲，但是我再也跑不动了，没跑几步就停了下来。

"咳咳……咳……"

我咳嗽了……喉咙痒得难受，我撑着膝盖剧烈地咳嗽起来，同时感到身体开始发热发胀，头痛，四肢发软。

这是病毒的初发症状！

我边走边不停地咳嗽，肚子越来越饿，饿得有点反胃了。这时，我看见了路边的那个小面包房，里面没人。我翻进面包房里，抓起桌子上的面包，连塑料包装一起发疯似地往嘴里塞！

突然，我想到了那些丧尸吃人时的样子，现在我的样子，就和它们的情形一模一样，如果现在面前不是一堆面包，而是一个活人的话，我会不会也像这样发疯似地撕咬着他？

不！我不要！我扔掉手里的面包，跑出面包房。这时我已经再没有站立的力气了，我倒了下来，瘫在地上，不停地咳嗽，大口大口的血团咳到了地上。

周围的空气渐渐变成了白色，头顶上不断回响着直升机的轰隆声。我闻到一股刺鼻的气味，有点像乙醚的味道，令我作呕起来。

不行了，我不行了。我的意识再次急剧模糊起来，很想睡觉。为了不让自己睡着，我奋力掏出屁股口袋里的香烟和打火机。盒里的香烟全都折断了，我躺在地上找出一根形状尚好的，塞进嘴里。天空中下着雨，我点了很久才点着。我猛力地吮吸着这股已经快要感觉不到的焦油味，让它凉彻我的肺，希望能够让自己稍微清醒些。

眼前渐渐出现了幻象，小帝、Ceuta、Deepfry、小薇……

我从小学到大学，几乎没有朋友。小时候的我非常懦弱，经常成为全班男生的笑柄和戏弄对象，动辄就在下课时被同学抢去铅笔盒或书包然后满班乱扔，即使到了初中，也有女生把我辛辛苦苦画的画硬抢过去占为己有。到高中之后我便开始变得孤僻，不愿和别人接触，我总认为他们会戏弄我、嘲笑我、陷害我。而周围的同学也不答理我，



他们有什么活动根本不会叫我，就连老师也不重视我，召开课代表会议时甚至忘记通知我这个英语课代表。这样的生活我已经有些习惯了。但是到了大学里，我认识了几个人，算是我人生中仅有的几个朋友，他们是Ceuta、小帝、Deepfry，以及小薇。

Ceuta是个比较野的男孩，他只是外表比较冷酷，但他从来不会看不起我，并且处处帮助我。

Deepfry是我的班长，也是学生会会长，是个比较霸气的女孩，不知怎的总是喜欢针对我，命令我，而且无论我如何反感，她总是乐此不疲。

小帝和我是大一、大二的室友，大三时由于旧宿舍楼拆掉造新楼，他分到了其他寝室。他是我一直以来的玩伴，我们都很热爱并精通TV GAME，令我玩游戏的时候总能够找到知音。

小薇，是第一个打动我内心的人，因为她，我开始变得不像以往那样孤僻，并且不再如以前般厌恶这个世界。她很冷静、温柔，不是那种嬉笑怒骂型的女孩，和她在一起时我总会感到很温馨，很舒服，一切烦恼和怨恨都会烟消云散。但是，自从那次的事情后，我和她决裂了……我想向她道歉，但是没有机会。

而现在，我将要永远离开他们了，我人生中仅有的几个朋友，永远地离开……

手指间的香烟已经被雨滴熄灭了，我的周围开始变黑，我什么都看不见了，包括我自己。

……

我似乎听到了什么声音……好像是手机的铃声……手机不是坏了吗？

这首铃声非常熟悉，非常温暖，是我特别为小薇设置的专用铃声……

眼前出现了一点亮光，黑暗中的一丁点亮光，是手机的亮光。刚才摔倒时，手机掉了出来吗？

我看不见我的手，不知道我的手现在放在哪，我到处乱摸，似乎摸到了湿淋淋的正在轻微震动着的手机，将它掰开，接着眼前的亮光变成了手机的屏幕和按键。

是小薇打来的电话……真的是她吗？她没事？！

我用大拇指摸到了OK键，但是却没有按下去……现在的我已经无力再说话了……

我不想让她知道现在我有多么狼狈，她会担心我的，就像我担心她一样……

只要小薇没事就好，我已经不重要了……

只是……我不能再见到小薇了……

算了……无所谓了……

可是……我真的很想和她说话……

铃声响了很久，终于停止了。

我快要看不清手机的按键了，我用最后的一点力气，给小薇发了个短信。

"小薇，对不起，我不敢妄想得到你的原谅，但是，我真的很喜欢你。"

点下OK键后，我再也没有了任何力气，我的脸颊贴在冰冷潮湿的地面上，两眼望着越来越微弱的手机屏幕。

---信息发送中…---

快……快发出去……我撑不住了……

---信息发送中…---

这是我……最后的期待了……一定要……无论你损坏得多么严重……现在你必须给我发送出去……

---信息发送中…---

快啊……

快……

……

交织……

我渐渐睁开眼睛，望见了干净、洁白的天花板。

我躺在一间单人病房里，全身被包扎得紧紧的，像个木乃伊。Deepfry在旁边打着盹。

我慢慢坐起身来，Deepfry被我弄醒了，她吃惊地望着我，随即跑出房间大喊："小狮醒了！医生！小狮醒来了！"

之后一位中年医生跑了进来，用诧异的目光打量着我，并给我做了一番检查，在小本子上写了点什么后，笑着对我说：

"真是奇迹啊，你被送到医院里的时候全身都是重伤，又一直没有吃东西，而且还患上了高烧，生命力几乎丧失殆尽。即使我们对你做了完善的治疗，你也一直没有醒来，脉搏和脑电波都始终保持在微弱状态，我们一致认为你可能没得救了，即使醒来也会留下较大的后遗症甚至瘫痪。但是没想到你竟然这么快就苏醒了，而且气色很好，完全没有什么精神上的差错。"

"小狮应该改名叫小强呢……"Deepfry在一边快乐地调侃着。

"原来我还没有死啊……我睡了多久？"

"两天吧，呵呵，也算你比较命大了。这几盒内服药你按照说明一天2次服下去，不要间断，直到把药全部吃完。现在就要吃一次。"医生递给了我几盒药。"我还要去隔壁病房里看看，这里就交给你了小姑娘，可要把你的男朋友照顾好哦……"医生笑了笑，拿起本子出去了。

"你弄错了啊，我们不是那种关系！"Deepfry急着解释。"喂，小狮，你别介意哦，那个死大叔老不正经的。"

"我干吗要介意啊，我又不损失什么……"

"邪恶狮子！你想吃油炸木乃伊狮子头吗？小心你的小薇在门外偷听！"

"啊，对了，小薇怎么样了？她没事吧？她现在在哪？"

"嗯……她还没有醒……她的病情二度恶化，现在还在治疗中。"

"什么？病情恶化？"我猛然坐直身体，顿时感到全身酸胀。

"你动作小点，你身上的伤口还没有完全愈合呢。"

"小薇到底怎么了？"

"安心啦，早上我听医生说她应该已经完全脱离危险了，现在只是还处在昏迷中。毕竟人家可不能和你这种火星生物的顽强生命力相比，女孩子的身体本来就比较虚弱呢。"

"这样啊……"

"不过你应该拥抱一下你自己，多亏你冒着生命危险去给她取药，那几瓶药真正救了她的命。"

"是嘛……"

"请问大英雄，拯救了自己最心爱的人之后的感觉是怎样的？"Deepfry用手做出握着话筒的样子对着我。

"还好啦，没什么太大的感觉……"

"侬这人可真没劲！"

"小薇她一直都在昏迷，没有醒来过吗？"

"应该是吧，我不是很清楚，我把药给了陈先生，但是他没让我进去看小薇。"

"她真的始终没有醒来？"

"我怎么知道啊，反正我们在遭到丧尸袭击并转移时，她是处于昏迷状态被抬走的，到了新的避难所后我又没有机会见到她了。"

"这样啊……"

"怎么？你为什么要问这个？"

"没什么……哎？你刚才说你们被丧尸袭击？你们本来不是全都集中在南校区第三教学楼的吗？后来发生了什么事？你们都去哪了？"

"是这样子的……我们那里也遭到了丧尸的入侵，陈先生他们一边与丧尸们搏斗，一边带着我们离开南校区。死了不少人……"

"你们逃到安全地方了吗？"

"嗯……我们后来转移到赤峰路上的一个临时避难地去了，是陈先生安排的，学校里已经不能再待了。当时的情景……真的很可怕，也很令人绝望……"

"这样啊……"

"当时Ceuta一个劲地给你打电话，还发了短

信，可是你一直都没回，另外陈先生派去的人也没有回来，我们所有人都认定你们已经凶多吉少了……”

“那你们后来是怎么发现我的呢？”

“大概是在天亮了以后，确认丧尸们全都死亡后，陈先生他们回学校里收拾残局时找到了你，当时你还有气息，他们立即以最快速度将你送往了医院，也就是这里。你的命真大。”

“我被丧尸咬过，应该感染了病毒啊，为何我没有变成丧尸呢？”

“你又戆了不是？你们在第三教学楼里应该都打过了疫苗吧？我后来去那里时也打了，陈先生说打了疫苗后就不会再被病毒感染了。”

“……原来是这样……我那时还以为自己死定了……但是我有咳嗽和发热，这些都是病毒的初发症状啊。”

“你患上了高烧、重感冒和破伤风，那么冷的天，还下着雨，你又穿得那么少……”

“……”

“我离开你以后你都干了些什么？伤得那么重，实在是太乱来了，你为什么就是不肯和我一起回去？你到底后来又遇到了什么事？”

“这个……你别问了，我不想再回忆了……”

“哦……那好吧，我不问你了，你肯定遇到了很恐怖的事。我也和你一样，不想再去回忆那时的经历，我想每个人都肯定不愿意去回忆……”

“那你现在还嬉皮笑脸的，就像没事人一样。”

“敲死你！我哪里嬉皮笑脸了？正因为不愿意再回想起那时的遭遇，所以现在才要表现得乐观一点嘛，一直停留在阴影里可是不好的。而且，陈先生也和我们说了，让我们每个人都不要把这场灾难透露出去，他准备封锁媒体，为了不让全国出现恐慌和骚乱。”

“学校里死了这么多人，这怎么也瞒不住吧？”

“没办法，只能用恶性食物中毒来隐瞒，就说学校食堂被下了剧毒，学生和老师们都受害了……具体细节部分陈先生说他都会安排妥当的，我们只要配合着隐瞒真相就可以了。他们的人会负责这次灾难的大部分损失。”

“这样啊……这种事情如果真相大白的话确实无法想象…………”

“肚子有点饿了……”

“啊……这是肯定的啦，你两天零一夜都没有吃东西了。我削个苹果给你。”

我靠在床上望着天花板，Deepfry 则低着头削着苹果，我们互相沉默了一小会。

“那个……小狮……真的很谢谢你。”Deepfry 递过苹果。

“谢我做什么？”

“你救了我的命，如果那时你不赶来的话…………”

“没什么了……你也帮了我不少，如果那时只有我一个人孤军作战的话，结果还不得而知呢。”

“我是真的很感激你，我不知道该怎么报答你。”Deepfry 似乎有点要哭了。

“那就以身相许吧，我看你也蛮有诚意的，就给你一个机会，免得你遗憾。”我大口嚼着苹果。

“讨　　Deepfry 推了我一把，“你的小薇现在就在门外准备砍你了闹！”

“好痛哇！”

又过了一会，我感到被窝有些热，身体闲得慌，于是便掀开被子下床来。

“哎哎哎……你别乱动，没有医生的批准不许起床。”

“别什么都听医生的，一直缩在被窝里才影响康复呢。”

“你要去哪里？你就在房间里走走吧，干吗要去外面呢？”

“我想去看看小薇，她在哪个病房？”

“小薇啊，她在 537 号病房，不过你这样出去真的没事吗？”

“我去她那里看看，一会就回来。”

“快把外衣披上，你的烧还没完全退下来呢！”

“……这不是我的衣服啊……”

“当然了，你的那件破外套早就不知被我丢哪去了。”

我在走廊里慢慢走着，看见周围的人都像往常那样工作着、说笑着。他们可能一辈子都不会知道，就在2天以前的夜里，在他们的附近就发生过比任何恐怖电影还要真实的人间悲剧。相比之下，现在这样的环境真是何等的幸福啊…………

虽然别人都把我当作大英雄来看待，但其实我是最该遭到唾骂的人。可以说一切都是我引起的，如果我没有在《RO》里和小薇发生误会的话，小薇就不会心情低落导致出车祸，就不会和我关系闹僵，那么在那场灾难里她就不会旧病复发，我也就不会去医学院找药，也就不会碰上小帝，那2名黑衣人也不会死，我也不会杀了小帝，而现在小薇当然也就不会在这个医院里。我竟然成了这一切的元凶、罪魁祸首，哼，真是戏剧化……

不过……在我失去意识前，我好像收到过小薇的电话，还给她发了个短信……怎么这一块的记忆有点模糊？按说小薇应该一直都没有醒来才对，看 Deepfry 的语气应该是这样，但是如果她确实给我打了电话，那么她就肯定醒来过了……难不成小薇没给我打过电话？有可能，说不定是我的幻觉，我给她发短信也是幻觉吧，不然现在怎么会有些想不起来那时的情景了……就算不是幻觉，她也很可能没收到短信，当时手机明明应该已经坏了……对了，现在看看手机就都能搞清楚了。

我全身上下摸了半天，才在膝盖边上的小口袋里找到了手机，大概是发现我的人把手机放到这里的。我急不可待地掰开手机一看。

没电关机了……

“姐姐，请问一下 537 号病房怎么走？”我询问旁边经过的护士小姐。

“你病的很重呀，”护士小姐笑着指了指我的背后，“这不就是 537 么？”

我转过头，看见身后的门上赫然标着“5 3 7”字样。

“呃……对不起……谢谢你……”

“哎……这个病房不允许随便进的！”

“啊？哦……”

我只好走到旁边的落地玻璃窗外，望着病房里的情景。

小薇静静地躺在病床上，面色红润，似乎睡得很香。枕头旁边的茶几上放着一瓶鲜花，看上去很美。旁边的一位护士小姐正在为她更换吊完的输药瓶。

看到她终于脱离了灾难，安详地休息着，我心中的包袱终于全部卸了下来。

短短几天的分别就好像过了几年一样，此时我有满肚子的话想要和她说，有些等不及了，真想踹开病房的门冲进去，紧紧抱住小薇，抱她个1、2小时。对了，我们之间还有一些误会没有解释清楚呢，这样对她放肆的话，她知道后说不定会扇我一巴掌……但是……她会给我解释的机会吗？算了算了，我早就放弃了，现在干嘛又在意起来呢，就算她不原谅我，我也无所谓，只要看到她脱离危险，我就不会再奢求什么了。

小薇，我给你发的那条短信，你有没有收到呢？

后记

这篇文章的雏形来自我去年3月份的一场梦，当时从梦中醒来后久不能眠，觉得这是个不寻常的梦，遂决定将其改编成短篇小说。之后曾一度忘得一干二净，直到大四下学期的此时才真正把这篇文章完成。使用第一人称来描述这个故事，是为了增加情节的真实感和紧张感，并非自恋，特此声明……

本文剧情纯属虚构，如有雷同，实属不幸（—V—）不过文中的人名均取自我现实中的好友们的网名，除了女主角小薇……由于男女主角之间关系太过暧昧，为了不引起周围朋友们不必要的误解和口角，最终决定不采用任何真人的名字，完全原创。Deepfry、Kokoro、Ceuta 以及主角我均为目前同济大学的在校学生，而作为“友情客串”的 tenji 和 roto 则是已毕业许久的同济前辈，至于所谓的反面主角小帝么……和文中一样，是我网络上的一个死党。这篇文章同时也作为即将毕业的我对母校的一种另类的留恋吧，还有不到1个月我就将离开母校，面向工作和感情的双重利刃……

本文是以 CAPCOM 公司的招牌 AVG 游戏《生化危机》为模板而创作的一篇科幻、超现实、恐怖、血腥、惊险、另类、超短篇小说（—＿—b）文中关于病毒、丧尸的一系列理论学说均借鉴自“《生化危机》系列”的官方资料内容和网络上一些生化 Fans 们的心得篇章，但是根据本文剧情需要而做了不少改动，比如受病毒感染的第一、二阶段基本对调了，并且关于小帝这个角色的形成原本应该是舔食者的相关内容……最后友情透露一下文中作为T病毒的弱化版而出现的 SF—S 病毒名称的由来，很简单，胜负一师……（—V—b）

文 东方蜘蛛

谨以此文献给世界反法西斯战争胜利60周年

BROTHERS IN ARMS ROAD TO HILL 30

班长手记

101空降师 502伞降步兵团 F连3排3班班长 马特·贝克尔

各位联合远征军的海陆空战士们：

你们马上就要踏上征程去进行一场伟大的圣战，为此我们已精心准备了数月。全世界的目光都注视着你们，各地热爱和平的人们的期望与祈祷伴随着你们。

你们将与其他战线上的英勇盟军及兄弟一起并肩战斗，摧毁德国的战争机器，推翻压在欧洲人民身上的纳粹暴政，保卫我们在一个自由世界的安全。这是一个艰巨的任务。你们的敌人训练有素，装备精良，久经沙场。他们肯定会负隅顽抗。但是现在是1944年。与纳粹1940、41年连连取胜时大不相同。联合国们在正面战场予以德军迎头痛击，空军削弱了德军的空中力量和陆上战斗能力；后方弹药充足、武器精良、部署得当、后备力量丰富。潮流已经逆转，全世界自由的人们正在一起向胜利迈进。我对你们的勇敢、责任心和作战技巧充满了信心，我们迎接的只会是彻底的胜利。

祝你们好运，并让我们祈求万能的上帝祝福这伟大而崇高的事业获得成功。

盟军最高总司令 艾森豪威尔

1944年6月6日


Sgt. Matt Baker
502 PIR, Fox Company,
3rd Platoon, 3rd Squad Leader

一 宿命的一跳

D日 凌晨1时15分 1944年6月6日 诺曼底上空

阴云密布，无数架盟军运输机和轰炸机的轰鸣汇成了这个伟大夜晚的壮丽交响，地面射向空中的无数条火舌将一个注定永载史册的夜晚勾画的无比绚烂。火舌舔到了一些运输机的身上，那些运输机翻滚着砸向地面，飞机中的盟军将士再也无法看到艾森豪威尔将军的进攻令。

马特·贝克尔中士正在其中一架C－47运输机的舱口，无神地注视着机舱里的女明星海报。格雷格·麦克·哈赛排长从座位上站起来：“全体起立！”贝克尔和手下的13个人刷的一声站了起来。大家都知道是时候了，从报名参军到现在两年多，每天玩命训练，该给希特勒和他的手下点颜色看看了。

麦克上士像往常一样，继续以其特有的嗓门给所有的人交待最后的注意事项：“挂钩！检查装备！”。高射炮弹的爆炸声和战机的怒吼几乎淹没了他的声音，他停了停，提高了嗓门继续道：“大家要记住，这个班必须攥成一团儿，我们等绿灯一亮就跳伞！大家一降落就马上去找贝克尔集合！现在开始报数！”

也许，这是其中一些人最后一次听到排长下达命令。

大兵们声嘶力竭地喊：14号ok！13号ok！12号ok！

贝克尔能察觉地出来，报数的声音非常紧张。他没有听到11号ok的声音响起，因为一枚炮弹就在机尾附近炸开，气浪几乎将C－47翻了过来，大兵们像被人扔麻袋一般东倒西歪地散落在机舱的地板上。贝克尔听到大兵哈特索克叫起来：“科洛因被击中了！”接下来大兵加内特的声音穿过机舱：“我们得离开这鬼地方！”大兵阿伦更像是在哀求：“上士，我们现在就要跳伞！”

贝克尔看清了麦克排长被火光照亮的脸，他拉住了扶手，没有倒下，还是像往常一样镇定：“我们要等到绿灯亮起才能跳！”又是阿伦这小子，他几乎哭出来了：“要是我们再等，他妈的等不到绿灯亮就被德国佬报销啦！”

并缅怀所有在反法西斯战争中牺牲的盟军士兵

麦克上士向贝克尔下令："贝克尔，你站在门口！"贝克尔艰难地用手把住门边，让自己站了起来。也不知道绿灯到底亮了没有，反正又有一枚炮弹炸响在耳边，飞机又是一个猛烈的翻腾，贝克尔被扔出了机舱。

贝克尔手记

我从来没有向上头提出来要当班长，但是我别无选择。13个人在我的手下，听我的命令。我要做出正确的决定，保住这13条命。有13个家等着我把他们的儿子或者丈夫带回去。13，不是一个幸运的数字。

老天，扎诺维奇那小子竟然还晕机了，亏他还和我们一起训练了两年多。其实我也紧张得要命，但我不能在手下面前表现出来。

从飞机里出来的时候，我看到了此生最壮丽的一幅画面：几千架C－47乌压压地盖住了整个天空，撒下的伞兵就像在空中飞舞的一串串珍珠。我们101师、82师和英国第6师、波兰伞兵旅的两万三千多名弟兄此刻都挂在伞上，不过德国佬防空机枪阵地的探照灯和炮火罩住了一些倒霉鬼。从空中看法国的农村还是挺漂亮的，我想起了密苏苏里州圣路易斯的老家。不知道是哪个家伙的伞没有打开，像石块一样掉到了地上。真幸运那不是我，我还能活着离开飞机，活着降到一块德国佬看不见我的地面上。见鬼的是，腿袋掉到别的地方去了——我到了要和德国佬拼命的战场上，居然没有枪。



二 沉默的枪

D日凌晨某时　1944年6月6日　诺曼底

贝克尔中士压低身形，借着远处高射机枪和天上飞机爆炸的火光四处张望了一下，可以看见远处都是降落伞，看来大部分弟兄都能够到达地面。

虽然可以听见交火的声音，但是德国人不至于马上发现他。哪里有交火，哪里就会有美国兵。贝克尔顺着枪声跑去，远远地看见一个有点熟悉的身影，这不正是麦克排长么！

看来麦克已经在这里观察了一阵，问道："见鬼，你的装备都到哪里去了？真是糟糕。拿着我的.45手枪，一看到穿灰衣服的家伙就开枪。"贝克尔从麦克手中了接过勃朗宁手枪，麦克一指附近的一排房子："那里有人，我们去问问这里究竟是什么鬼地方。我们走！"

在房前的院子里看见了2个身影，不等麦克下令掩护，贝克尔立即举枪瞄准做好射击准备。麦克靠上去，对方先喊了一声："雷霆！"麦克立即回答"闪电！你们是谁？"大家都松了一口气。贝克尔听出喊口令的原来是营长科勒中校。另一个人显然已经看清了麦克和贝克尔，激动地叫出了他们的名字——那不是"眼镜"莱格特嘛。好的，现在有四个人了。

科勒中校："莱格特你小声点！像你这么大的声音，全德国的军队都能听到然后赶过来！"

麦克："你们谁知道我们现在在哪里？"

莱格特："不知道。"

科勒："我来问问。"

科勒到房子的门前喊："我们是美国人，这是哪里？"

屋里的那个女人显然已经被炮声吓得半死，叽叽咕咕的什么也说不清。科勒手一摊："娘的，她说的我一句也听不懂。"

这时莱格特自告奋勇："我懂几句法语。"

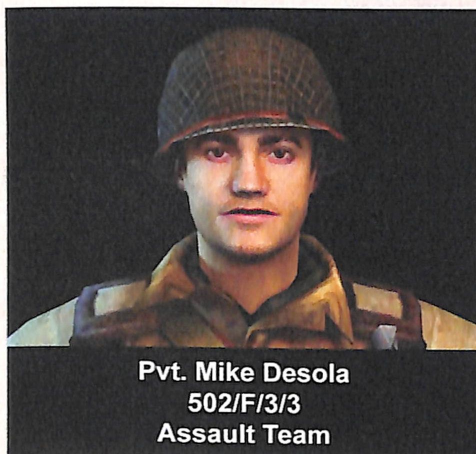
科勒："那你丫还不赶快过来。"

莱格特在门口嘀咕了几句法语，回头说："她说我们在圣梅尔艾格利斯的东北一点。"

科勒吐了一口气："那说明我们走错方向了。我看能不能再多找几个人汇合在一起。"他指向院子通往另外一边的一扇门："你们几个穿过那个门，然后一直向东走，遇到什么人就都集合在一起。这就是我目前的命令。"接着，科勒中校朝另一个方向走去，消失在了夜色中。

麦克、贝克尔和莱格特三个人到了院子的门前，防空机枪的射击声崩崩乱跳，弹壳仿佛就落在他们身边。麦克回过头："我们现在要把这些防空机枪统统端掉。"贝克尔点了点头。麦克一把撞开了那扇门。

莱格特惊道："这是别人的东西，你这样弄坏了，怎么才能赔钱给他们呢？"麦克显然已经习惯了莱格特这样的唧唧歪歪，没有理他，猫下身子，靠到了防空机枪外围阵地。贝克尔发现敌人在掩体后面，他攥紧了手中的勃朗宁。


Pvt. Mike Desola
502/F/3/3
Assault Team

麦克："贝克尔，他们在掩体后面，很难打到。你在正面持续不断地射击压制他们的火力，掩护我从左边冲过去。"

贝克尔在正面不断地向对方开枪，对方的火力全部被吸引过来，没有注意麦克从侧边冲了过去，敌人马上被麦克结果了。现在，贝克尔手里终于有了一支步枪——虽然是从刚被打死的东方兵团(注1)手里夺过来的。

贝克尔他们又干掉了几个在马棚里的守军，现在的目标就是附近的两个高射机枪的阵地！这次是麦克和莱格特担任火力压制，贝克尔从侧翼冲过去打死了全部的守军。

麦克："贝克尔，你小子真不是盖的！"

莱格特似乎对死去的波兰仔或是俄国仔有一些惋惜："可怜的混蛋们，就这么死在异国他乡。我们应该帮助他们，看他们有没有还没死的。我们现在该怎么办？"

麦克接过话头："我们什么也做不了。贝克尔，你用背包里的炸药把这些高射机枪都炸了。我们现在不能休息。第四步兵师的兄弟们正在犹他滩头登陆，这里遍地都是德国佬。"

注1 东方兵团是纳粹德国从中亚、俄罗斯及意大利等国招募的人员组成的伪军，战斗力极差，只能完成辅助任务。

贝克尔手记

昨天艾森豪威尔将军来到我们团视察(注2)，我就知道兄弟们投入战斗的日子没几天了，不过没想到只过了几个小时，我就和德国人真刀真枪地干上了。我虽然无数次地设想过第一次投入战斗时会是什么样子，但还是麦克这样的在战争爆发前就参军的老兵在突袭高射机枪时指挥若定，今天真多亏了他。他的口头禅是："抢先开枪——把那帮狗娘养的压得抬不起头来。"

我们端掉了几台高射机枪，后面坐滑翔机赶过来的兄弟们就不会像我们一样在空中被轰得这么狼狈。

不过，那些东方军团的家伙们战斗力真的是很差，听说他们的部队里还有德军督战官，在他们开溜的时候可以当场枪毙他们。以后碰到的对手估计就不会像今天这么菜了。

今天是我第一次杀人。今天，1944年6月6日，有很多人的第一次，也有很多人的最后一次。

注2 101空降师502团是艾森豪威尔在D日惟一接见的部队。

三 4号出口的伏兵

D日 早7点整 犹他滩头附近

1944年6月6日早7点，法国诺曼底，犹他滩头附近一个农家院子里。经过凌晨的激战，大家都比较兴奋。

麦克从其他的排那里得到口信，还有一些士兵也降落在圣梅尔艾格利斯附近，麦克要去找他们汇合。

麦克："我说，德国人真够好客的，我们大老远的一来，他们就像潮水一样冲上来迎接我们。"

莱格特打趣道："是啊，在英国美国怎么找不到这么热情的德国佬。"他突然睁大了眼睛，指着贝克尔的身后："那不是'红人'哈特索克么？"

哈特索克气喘吁吁："遍地都是德国佬，这后面就有一个迫击炮排。老天，看到你们真高兴。今早我在一条水沟里呆了一早上，不过杀了一个德国兵。那家伙解手的时候被我干掉了。"首开记录的哈特索克得意洋洋地汇报完自己的战果，"我给你们说早上好了么？"

麦克："预计滩头部队强攻的时间是早上6点半，我们现在必须抓紧。贝克尔，你带领哈特索克把这条路上的德国人都清理干净，我去附近找其他的伞兵，然后在滩头见面，尽量与抢滩的第四步兵师汇合。祝你们好运。"

贝克尔他们一路战斗，且战且进且汇合，最终到达了已被抢滩的第四师控制的犹他海滩。犹他海滩硝烟还未散尽，工兵已经开始清除障碍，搭建临时码头，海滩将在几个小时内变成一个军港，无尽的补给船载着兵员和装备正从英国驶过来。岸上的军人尽管忙碌依旧，但至少，死神离他们不像前几个小时那样近。

莱格特这小子正诗兴大发，对着海滩吟唱："在这特别的时刻，我理解英雄博大的胸怀。上面这句是我小的时候父亲给我读的诗句。""如此的美丽竟然身处如此的丑陋之中。"

麦克："嗨，贝克尔。后方送来了一些兵员和给养。我们补充好弹药然后出发。我要向司令部汇报一下，看看我们部队其他的人在哪里。你们几个稍微休整一下。"他最后顿了顿，"今天会很漫长。"

贝克尔手记

在我们跳下飞机之前，我终于得出结论：不管有没有准备好，我都必须把所有的恐惧都吞到肚子里去，负起责任来，带领我的手下去夺取胜利。命运有时真是有一股黑色幽默的味道。我不管那么多，就算是地狱，也不能阻止我带着弟兄们取得胜利。

在清理道路的时候我遇到了加内特和阿伦，这两个小子昨晚也干得不错，用手雷送几个德国佬去了地狱。我们四个人攻下了两个迫击炮阵地，我敢说第四师的弟兄们因为我们而少牺牲了一些。毫无疑问，我的手下都是无所畏惧的优秀士兵，在掩护或者冲锋的时候，从来没有表现出任何犹豫。

MG42真是好枪，我拿MG42在4号出口(注3)扫倒了一大片被第四师从滩头阵地赶下来的德国


Pvt. Jeff Garnett
502/F/3/3
Fire Team

息。要是我们也装备MG42的话，德国的日子肯定比现在要难多了。

今天是伟大的一天，最起码，我们在诺曼底的滩头站稳了脚跟。

注3 所谓4号出口是101师与第4师在D日汇合的地点。

四 目标XYZ

D日上午10点15分 1944年6月6日 诺曼底

麦克和贝克等几个人稍事休整，又在计划下一步的行动。

莱格特在一边摆弄他的无线电："见你妈的鬼，F连3班你能听见我么？完毕。"

哈特索克："看来我们要在德国佬吃完早饭之前把他们全部干掉。德国人吃什么早饭？香肠？烤面包？要不要喝上一杯他人的鲜血？"

莱格特："上士，无线电里没有一个人回答我。娘的。"

麦克："按照原计划行动。哈特索克，你和贝克尔在一起。德国佬知道我们在这儿，你用咱们空降兵的方式给他们打打招呼。"

真没想到一向不苟言笑的麦克上士也开起了玩笑，阿伦一时还没有回过味来："你的意思是把他们全部杀光？"

"当然是了，阿伦。"

"我还从来没和别人那样打过招呼呢。你干脆直接说把他们统统杀光。"

"阿伦，你小子还算能转过弯来，你和我一起来，我们现在就行动。"麦克转过头，离开之前交待贝克尔："贝克尔，记住，其实他们有些人还不知道我们已经到了。你们可以动作小一点，趁他们不注意的时候都解决掉。"

贝克尔和哈特索克没走几步就遇到了德军91步兵师的守卫，有了之前的经验，贝克尔和哈特索克一个掩护，一个从侧面突袭，解决了不少德军，杀光一些在吃早餐的德国兵后，一直到了一栋大房子前面，他们居然看到了加内特和阿伦向对面的大房子发射了一颗火箭弹，二楼轰的一声变成了一堆火焰，德国兵全都冲了出来，贝克尔和哈特索克忙活了好一阵才把他们都清理掉。麦克和莱格特也赶来了。加内特："这有点意思，实在是太疯狂了。我以后决不再干这么疯狂的事情了。"

阿伦噗哧一笑："我敢打赌，到今天晚上太阳下山之前，你就会干好几件比这还要疯狂的事情。现在有谁饿了？"

莱格特瞄到德国人的卡车，"车钥匙还在车上！我现在声明这辆欧宝卡车已经正式成为美国军队的财产，嗯？你说呢，头？"

麦克会意地一笑："那我就来开这辆车好了。"

贝克尔手记

我从来没有提出来要当班长。

MG42的威力真大，在德国佬手里的时候也是一样。今天我带着哈特索克往上冲的时候都被击中了，幸好没有大碍，我们只好绕到侧面用手雷解决德国人的MG42机枪巢。德军91步兵师的战斗力显然比一开始的东方军团要强出许多。还真让他们说准了，我冲进那栋房子的时候还有几个德国兵在里头吃早饭呢。那个算是一梭子子弹干掉的最多的德国佬了。今天我干掉了多少德国佬？大概有四十几个吧。(注4)"红人"哈特索克今天的表现还是和以往一样出色，帮我解决了好几个打黑枪的家伙。这小子参军之前在怀俄明州拉拉梅的农场里帮他老爸干活，也是我们连里惟一已经结了婚的人。没有战斗的时候，我总是能看见他在对着自己老婆和宝贝姑娘的照片出神。

注4 可能有玩家抱怨此关只有贝克尔和哈特索克两个人可以使用，难度过大。但其实真实情况比游戏中还要艰难。马特·贝克尔中士在游戏中的设定是502团的中士班长，其原型是506团(电视剧《兄弟连》中E连所属的团)A连的上士萨默尔·哈里森排长。据战史记载，哈里森在大兵卡明的掩护下在XYZ战斗中干掉过30个德国兵，并另外在食堂中杀死15名正在吃饭的德国兵。他因此获得杰出服务十字勋章。

本关完全根据真实的战斗制作，地图与实际地形的比例为1：1。当年发生战斗的房屋一直保存至今，制作小组将那些房屋基本上按照原样搬进了游戏。

五 弗卡维利阻击战

D日下午15时 1944年6月6日 诺曼底弗卡维利村

现在剩下的还是贝克尔、哈特索克、加内特和阿伦四个人。交火的声音很近，大家都知道战斗又摆在眼前。

加内特看着倒下的空降兵尸体："你说他是怎么死的？"

阿伦："反正不是老死的，这个我敢肯定。"


Pvt. Tom Zanovich
502/F/3/3
Fire Team

加内特："我们不是把弗卡维利打下来了么？"

哈特索克有点无奈："现在这个样子，我们只好假设弗卡维利还在德国人的手里。"

阿伦故意装出一幅气恼的样子："红人，你这么一说可把我的情绪破坏得干干净净。"

哈特索克见状转向班长："头儿，我们下一步怎么办？"

"那还用说？"贝克尔手一扬："那我们就杀到弗卡维利，打他个天翻地覆。"

弗卡维利又成了血和火的海洋。

贝克尔手记

好熟悉的地方，好熟悉的面孔，又让我想起了家乡。有时我忘记了阿伦和加内特是两个人。从在布拉格堡报到的时候我们就总是能看见他们形影不离。我们排里似乎有这么一个人，他的名字就叫阿伦·加内特。就算是该死的空降让大家都散开了，他们两个居然还能够找到一起。

战斗中最让我头疼的还是MG42，从正面根本不可能靠上去。其实MP40也是不错的，冲锋近战时火力很猛。嘿嘿，不过要是没有MG42，今天肯定守不住教堂前面那块墓地。德国佬也很顽强的嘛，可惜那时候MG42在我的手里，第二次这么痛快地扫射德国佬。我走之前看了看墓碑，墓的主人他们都是一战的时候死掉的法国兵，也许今天有他们的神灵在守护这片地方。我不会让那两门迫击炮炸毁你们的墓地的，他们都被我们解决了。

谢谢加内特，要不是他的手雷在我冲锋时及





时炸死了那几个迫击炮兵，我肯定玩儿完了。

“我们是以最快的速度赶过来的。听说你们今天挡住了德国人的反攻。”麦克提高了声调：“贝克尔，我以前错看你了！我原来一直以为你就是个害羞的书生样的小伙子。”突然麦克的脸上又挂满了笑容：“我错了，你是个会把一切挡道的德国佬都杀光的害羞的书生样的小伙子。这样的本事让我们都很赞赏。”

六 隆梅尔的芦笋

D日晚21时 1944年6月6日 诺曼底赫斯维利附近

一望无际的农田是滑翔机降落的理想场所，所以隆梅尔已经布置好了木桩和机枪阵地欢迎盟军。

麦克坐在卡车里给贝克尔下命令：“我们要和维尔维尔其他地方的部队取得联系。后继部队坐滑翔机来，什么时候都有可能降落。滑翔机只要碰到柱子中的一根，整个飞机上的人就全完了。”

贝克尔望着远去的卡车背影，刚要给大家鼓鼓劲，听到加内特的怪话：“知道么，麦克最要命的特长就是让无比麻烦的事情听起来简单无比。”贝克尔没说什么，只是带着大家向德国人在开阔地布好的火力点和高射机枪阵地杀了过去。

贝克尔手记

等子弹不再从你的身边横飞，再去谈论参军以前的情形是个很有意思的事情。哈特索克总是给我们一遍又一遍地讲他有一次在酒吧打架的事情，我们都有点烦了。他的收获就是脸上的那一道疤，是一个嘴巴不干不净的伐木工人和一个被打破的瓶底的杰作。阿伦和加内特说他们高中毕业之后没等国防部发征兵命令就主动参军了。轮到我说的时候，我总是沉默以对。我现在觉得，我之前的生活、经历根本算不上什么。

准确地说，我在跳伞之前的生活、经历根本算不上什么。

我们上飞机之前就知道隆梅尔为了防止滑翔机的空降在开阔地布好了木桩，我们都管那些木桩叫“隆梅尔竹笋”，据说下面都连着地雷和铁丝网，不过我们今天没有发现地雷和铁丝网。我们师的任务之一就是为后面空降的弟兄们排除掉这些障碍。总的来说，我们敲掉了高射机枪、炸掉了木桩、收拾了伏兵，可惜啊，隆梅尔你打错了算盘，谁让你的小伙子们碰上的是我们101空降师。那个小子能从豪萨滑翔机上安全下来，运气和我一样不错。他让我自己挑飞机上的东西，我可一点都没有客气。

我想起家乡的朋友乔治，乔治·雷森纳。小时候我们躲在乔治家后面的小溪里放爆竹，然后说是街上的小孩搞的鬼。我们在高中的时候似乎总是在追同一个女孩子。他和我在高中毕业之后一起志愿参军。他在伞兵训练中弄伤了膝盖，再也不能成为伞兵，就被分去了装甲兵团，在70坦克营开M5斯图亚特坦克。现在乔治怎样了？我们说好D日之后一定要在诺曼底见上一面的，可是现在都不知道他是不是还活着。

七 维尔维尔的行动

D日后1日 上午9点 1944年6月7日 维尔维尔

顺利完成了掩护滑翔机降落的任务，贝克尔接到的命令是赶去支援卡姆杜蒙克。

莱格特：“我每天的主要事情就是传达麦克的情况给上头。等我们实际赶到那里，发现到处都是德国人。”

麦克：“贝克尔，看起来你们昨天的战斗比以前的还要激烈。现在维尔维尔很吃紧，你们先赶到那里去增援。不过我们今天会有一辆M5轻型过来提供火力支援。祝你们好运。”

在这里遇到德国人实在不是什么难事，贝克尔几个人没走几步就遇到了三个德国兵。正和德国人打得热闹，双方都听见了坦克开进的声音，大家心中有点发毛。阿伦：“最好是我们的装甲车。”加内特的话让大家松了一口气：“我看见了，是斯图亚特。”这下子可省事了，斯图亚特从后面给了德国人一炮，整个世界清净了。

坦克里探出一颗脑袋，这不正是雷森纳么！贝克尔真想上去给他一拳！雷森纳挎着卡宾枪从斯图亚特中探出半个身子，那语气、那神情像在高中一样：“贝克尔，我总是在你吃不住的时候救你臭小子一命。上头命令我现在听你的指挥，你指哪里我就打哪里，现在我就是大家的一员。”

贝克尔手记

今天的斯图亚特终于让我们不再害怕MG42，我们先端掉了两个反坦克炮，然后跟在坦克后面看雷森纳用37毫米坦克炮轰掉了MG42，真是长出了一口恶气，心里安稳多了。要是登陆的时候就有斯图亚特或是谢尔曼战车，我们101师和第四师肯定会少死很多人。斯图亚特在近战中惟一的遗憾就是稍微慢了一些，否则这移动的炮台就不用担心德国人登上战车了，就像我今天两次登上德国的STUG坦克往里扔手雷一样。我们守教堂的时候狗日的德国人竟然叫来了坦克！

我睡不着觉，所以我就起来看看哨兵有没有打瞌睡。又躺下的时候，我还是睡不着。在黑暗中睡不着的时候，你当然会想起家乡。

另外，感谢上帝，他竟然让我活到了1944年的6月7日。

与故友重逢的雷森纳兴奋得不行：“我在电台里听说F连有4个家伙把德国人打得屁滚尿流，我就知道除了你贝克尔，还会是谁！现在上面让我们赶到一个连名子都没有的鬼地方去，那里有些吃紧。只要我们大伙儿靠近一些互相支援，肯定可以把德国佬揍得哭爹喊娘！

八 死人之角

D日后1天 18时30分 1944年6月7日 卡姆杜蒙特东南

雷森纳：“你们步兵可以跟在我的坦克后面，我就是你们的屏障，但是别让德国人的步兵靠上来，现在我们去收拾德国人吧！”

在前进的路上，贝克尔他们虽然有坦克车助阵，但德国人的交叉火力阵地还是几乎把他们陷进了口袋里。反坦克炮阵地更像一个陷阱，每次想从侧面偷袭的时候，德国人的子弹就从四面八

方飞过来。

贝克尔他们一路用坦克开道，撞开树木形成的路障，德国人似乎有无穷无尽的机枪阵地和用不完的子弹。

贝克尔手记

我和雷森纳在坦克上一起边吃K级口粮边回忆家乡，不知不觉一个小时就溜走了，这是我第一次不觉得K级口粮像一块罐头里的橡胶。真是奇怪的感觉：和最好的朋友聊天，我身上充满了斗志，觉得自己会勇不可当，似乎我们可以一路直捣柏林，然后回到那美丽的家乡。

虽然有了斯图亚特的支援，91步兵师绝非不堪一击。说真的，我有时甚至搞不清楚MP40的子弹是从哪里飞过来的。我们要做的似乎是保护坦克；可是反坦克炮还是击中了雷森纳的斯图亚特尾部，我又挨了一枪。

当德国人的反坦克炮被击毁后，我们的坦克就开始屠杀了。我在坦克上用机枪收拾了对方的步兵；德国人的MG42就要麻烦一下雷森纳的坦克炮了。看到德国人被雷森纳打成碎块，我稍微有点同情那些兔崽子了。

在第二个路障处，雷森纳得意地喊道："看我的吧，我把路障撞开！"

冒烟的斯图亚特挡住了贝克尔的视线，贝克尔连忙上前观察地形，旁边突然打来几个冷枪，只见雷森纳开着坦克冲了上去，用自己挡住了贝克尔。此时，突然斜刺里飞出一发反坦克炮弹，击中了雷森纳的坦克！

大兵们立即找好掩体反击，贝克尔想先让斯图亚特撤回来，以免暴露在反坦克炮的正面，雷森纳的一句话仿佛晴天霹雳炸响了："见鬼，我没有弹药了！"



Pvt. Stephen Obrieski
502/F/3/3
Fire Team

贝克尔知道晚了，什么都晚了，现在根本来不及同时干掉所有的德国人！这帮混蛋早就设计好了圈套！雷森纳刚一从坦克中探出头，德国人早就准备好的几个火力点立即把他打成了血人！

狂怒的贝克尔几乎一个人冲到德国人前面扫射！扫射！刺杀！刺杀！仿佛德国人的子弹根本无法击中他一样！大兵们也跟着冲了上去！

事后阿伦回忆说，当贝克尔从最后一个德国人身上拔出刺刀时，从来没有看到他的眼睛那么红。

麦克排长在远处目睹了这一切，沉重地对贝克尔说："我什么都看见了。"

注 死人之角是一个路口，游戏中的这个路口与实际的路口基本相同。当时一辆美军坦克被德军击中，成员被炸死，在盟军登陆后的数日内仍然没有人清理。辛克团长将这个路口称为"死人之角"，后来这个名字就传开了。

九 破晓时分

D日后第2天 早5时50分 1944年6月8日 卡姆杜蒙特东北

大家聚在斯图亚特坦克的周围，都不太忍心和贝克尔提起雷森纳的事情，只有莱格特还像以往那样："嗨，贝克尔，真为你的朋友感到惋惜。"

哈特索克给贝克尔传达了麦克的指示："贝克尔，麦克有话要和你说。听起来似乎挺重要的。"

一贯擅长耍宝的加内特在斯图亚特的旁边，也严肃了起来："这真是狗屎。"阿伦叹了一口气："一打仗，什么都是狗屎。"

麦克排长似乎已经见多了这样的生离死别，没有再提雷森纳的事情："沿这条路过去一点就是一所农房，那儿有一柄MG42守着。贝克尔，这是我第一次把两队人交给你，你一定要注意从侧面偷袭过来的德国人，记住，你也可以用一组人正面火力压制，再带一组人从侧面狠狠揍他们。"

贝克尔手记

我把头枕在钢盔上，假装睡了一个小时。我整晚都在想，如果我再见到乔治的母亲，该怎么对她说。他以一种英雄的方式牺牲，他为了救他身边的那个战友而牺牲。但是他死了，我再也看不到乔治了。我们才打了三天仗，在这个战场上，为了改变一点点结果，都可能付出最惨痛的



Pvt. David Muzza
502/F/3/3
Scout

代价。那个人在替我挡住德国人炮火的时候，不可能有什么时间去权衡、思考。对他来说，那样去做就像呼吸一样自然。

今天我可能有点过于激动，总是想冲上去把德国人一个个地捅死，可能是因为乔治给我的刺激太大。头一次带着这么多弟兄打，冲上去的时候有足够的火力，有时候还没来得及上刺刀就把他们全都打死了。

在经过树林的时候看到了一个506团弟兄的尸体挂在树上，肯定是D日的时候不幸地落在了这里。我又感到暗暗庆幸在着陆的时候我旁边没有德国人。

收拾完房子上的MG42火力点，我看到了被海军炮火轰下来的德国佬。来吧！来吧！越多越好，我正在端着枪等着你们！你们一个也别想从我的枪口下逃走！上帝与汤姆森冲锋枪同在。

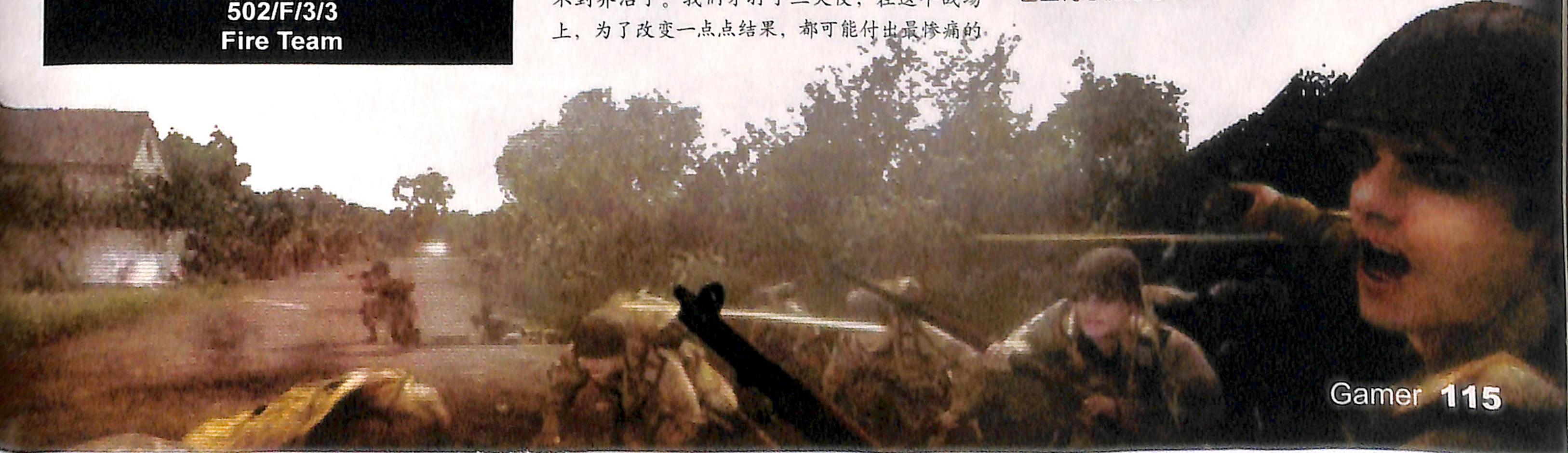
贝克尔杀得两眼冒火，走到麦克排长面前的时候还面红耳赤。

麦克排长："真高兴看见你还活着，这次91师被我们收拾得很惨。"接着向西南方向点了点头，"卡姆杜蒙特就在这条路的那一头。我们准备在那里驻扎一小会儿。你检查一下装备，带上足够的弹药。"

十 攻陷圣卡姆

D日后2天 中午12点 1944年6月8日 圣卡姆杜蒙特

刚才的胜利显然让大家都轻松了不少，阿伦甚至有心情讨论漫画："要我说，按照书上的描





Pvt. James Allen
502/F/3/3
Fire Team

写推理，蝙蝠侠能把超人砍成两半！”

莱格特居然不只读诗，对流行的超级英雄们也有自己的看法：“你管那个娘娘腔的蝙蝠人叫蝙蝠侠？”

“至于超人，名字就起得有够烂，他只不过是带上眼镜，把内裤穿到外面，动作简直像个傻瓜！”

加内特自然是给阿伦帮腔：“真奇怪，你竟然不喜欢超人之类的英雄。”

莱格特显然觉得那些漫画英雄有些低级：“可惜我偏偏只喜欢有脑子的英雄。”

阿伦不服气：“莱格特，超人只要看你一眼就可以把你烧成一股青烟儿。”

麦克显然对他们的话题不太感冒，不耐烦的说：“别谈这些鸟事了，你们刚才说的那一堆垃圾可以把家里的游泳池都填满。”

加内特可算抓住了揶揄排长的机会：“难道你用那什么来填你家的游泳池？”

麦克：“别给我扯淡。”

“贝克尔，我现在需要把整个镇里的德国人都清理一下。整个101师都在向圣卡姆挺进，明天早晨就到。在他们到来之前，你要把德国人杀光。我们好把这里收拾得干干净净、舒舒服服，师部将定在这个小镇里。好，贝克尔，全看你的了。”麦克排长刚刚从眼前消失，德国人就开始问候101师的官兵们，耳朵尖的科洛因下士向大家报警：“炮弹！”一枚炮弹正落在附近。负责警戒的哈特索克大喊：“德军！接敌！”

“妈的，那边也有德国佬！”大家一拥而上干掉了几个德军火力点后，麦克又带来了最新的战况：“我们现在还不能休息。莱格特从无线电里收到情报，情报说德国人会派一辆坦克过来。镇子那一边就是我们的军火库，所以决不能让坦克进城！目前这里还在拉锯，我留在这里警戒，你们上！”

情报真及时，贝克尔一转弯就看到了那辆坦克。

贝克尔手记

我记得在高中的时候，觉得我只要有乔治这一个亲人就行了。我父母离婚的时候我才八岁。父亲收拾好行李走的时候还说了一些屁话，就是什么责任、荣誉和国家。虽然他其实并不想离开家，他也不得不离开。想想看，八岁的时候老爸就开着车从我的生活中消失了。我想，你是我老爸，为什么现在不来帮帮我？还说什么责任。我将手下看成我的家人，他们就是我的兄弟。

本来，迪索拉的运气不错，他在德军的尸体上搜到了三包上好的香烟，大家都等着分。科洛因今天也终于从一个德军军官的尸体上搜到了一支梦寐以求的鲁格枪——他在跳伞前就一直念叨要搞一支。但是后来我笑不出来了。今天我们在房子里的时候被坦克的炮火压得抬不起头来。要不是今天有六个人守住所有位置，然后我又在各个位置补来补去，那么多德国人冲过来的时候我们绝对招架不住。就这样守也不行，坦克炮快把哈特索克和加内特震聋了，科洛因也挂了彩。我先是想登上坦克给他一颗手雷，但是今天这个坦克上不去！幸好瞄见那个死掉的德国兵身边有反坦克火箭筒，赶快冲过去捡起来干掉了坦克。

要是和坦克比谁不经打，你赢定了。

十一 买一个农场

D日后第3天　上午9时　1944年6月7日　卡姆杜蒙特以西

科洛因下士对着农场：“把农场搞定？这就是了。”

阿伦还有心情开玩笑：“我觉得要是我们足够礼貌地和他们提出这个要求，那些嗜血成性的德国人会跑出来把农庄双手奉上。”

加内特：“嗯，别忘了说请字。”

莱格特：“你们嬉皮笑脸地到底有完没完？”又给阿伦丢下一句：“你是不是还想再说点什么，小子？”

说着说着，几个人几乎动手。

麦克排长眼见势头不对，马上跑过来：“都给我闭嘴，要和你们打仗的是德国人，不是你们在这里内讧！”

“上等兵莱格特，你比大兵阿伦和加内特高一级，你带着他们在后面守卫。”

阿伦不愿意和莱格特呆在一起，争辩道：“凭什么把我和奇迹小子放在一起？”

麦克没心情再和他们扯：“老子混得像模像样的时候你还在和你妹妹玩布娃娃呢。”(注4)

“贝克尔，我要走了。你带着迪索拉、哈特索克和科洛因三个人把农庄打下来。你们和莱格特在村子那一头汇合。”

贝克尔他们和第四步兵师杰克逊的谢尔曼坦克没走几步就听见了熟悉的MG42和K98莱弗枪射击的声音。

贝克尔手记

在一个人死去的时候，你可以更清楚地了解这个人。他一旦意识到自己即将死掉，他的表情会让你看出他以前过着一种怎样的生活，他之前的抉择是怎样的，他后不后悔。

农庄外围的火力比较好办，大家都驾轻就熟地解决了。但是这个农庄的防守实在严密——竟然早就把反坦克炮对准了惟一的入口！要是贸然出击，杰克逊非得和乔治一样被打成蜂窝。迪索拉好几次都没能冲过去，我在左边发现了一个死角，这才清除掉反坦克炮。没想到，杰克逊这小



Lt. Col. Robert Cole
502 PIR
3rd Battalion Commander

子走运到家了，那个反坦克炮也是一个诱饵，真正的火力藏在楼上，那个被我打死的德军下士直到我冲上去时还扛着火箭筒等着谢尔曼坦克呢。

妈的，德国人越来越狡猾了。我们去找德军第6迫击炮团算帐的时候路边突然闪过一辆STUG！我在从后面绕上去扔手雷的时候又挨了一枪，原来是旁边的两个德国兵埋伏好了，多亏了科洛因手快，给了他们一颗手雷，不然我现在就被国旗包起来了。我的伤口好疼，只好看着哈特索克用两颗手雷炸毁了德军6团的迫击炮。

最后和莱格特他们汇合的时候，感觉不妙。听那小子叫我的声音，还以为我死了呢。我们过去的时候只是发现阿伦和加内特的尸体和德军的混杂在一起。莱格特跪在地上捶自己的脑袋："老天，冲上来的德国人太多了……"

战场上，个人的生死只取决于运气。

注4 原文是I was kicking ass while you were playing dolls with your sister.其实蜘蛛很想把这句话译成："老子在道上混的时候你还是三好学生呢。"

十二 另一条路

D日后第3天 13点整 1944年6月9日 多佛河附近

加内特和阿伦的死显然使莱格特受了很大的刺激。莱格特自己躲在角落里，目光呆滞，唉声叹气，谁也不理。科洛因觉得应该有人去劝劝莱格特。

哈特索克一向对莱格特颇有微辞："给这个书呆子能说什么？感谢他让阿伦和加内特送了命？说祝他下次好运？操。"

科洛因："把他一个人丢在一边对事情没好处。"

迪索拉对莱格特的印象也不怎么好："老子现在一看见这孙子就烦心。以后最好别让他在我面前晃悠。"

科洛因尽力维持团结："他也是在战斗，他几乎被打死了。"

迪索拉："真的？你看见他和德国人开火？说不定他自己躲到草丛里，看着阿伦和加内特被干掉。"

麦克排长觉得这时有必要制止这种影响团结的气氛："迪索拉，要是你再这么说，我们的问题就大了。我们以前从来没有过这样的问题。"

大家听到排长这么说，也就不欢而散。

"贝克尔，对我们来说，没时间在这件事情上多消耗精力。集中精神，这才是关键！营部认为德国人的坦克可能通过那座桥来增援。现在要你去敲掉那座桥。你不用担心莱格特，我会让他重新振作起来的。"

贝克尔又带着坦克兵杰克逊和手下踏上了征程。

贝克尔手记：

如果一个人整天看到的都是"死"，你怎么才能让他把精神都集中到"生"上来？我一直都不得不认为，是因为把加内特和阿伦交给莱格特才让他们被德国人打死的。如果他们和我在一起呢？操！如果他们和我在一起呢？也许他们可以活着回到我们身边，也许我可以救他们。但这只是也许。也许和我在一起，他们也会被德国人都打死。

四处挨打的滋味真不好受，MG42、西前的第6炮团、对岸射来的冷枪、还有该死的STUG藏在火车车皮后头！德国人现在越来越玩命，我自己却越来越淡然，没空去想活着怎样，死了怎样，只有隐蔽、冲锋、瞄准、射击……杰克逊今天勇气可嘉、功不可没。我们从侧面突袭MG42，他勇敢地与另一辆STUG对射，掩护我们炸毁了反坦克炮和这座桥。

一直到昨天，我都告诉自己，在战争结束之后，我要去找神父忏悔我的杀戮，但我现在不会去忏悔了。

决不为多杀死德国人而忏悔，如果我有一天要去忏悔，只会是因为我杀德国人杀得太少。

十三 紫心勋章之路

D日后第4天 晚18点整 1944年6月10日 卡朗唐西北

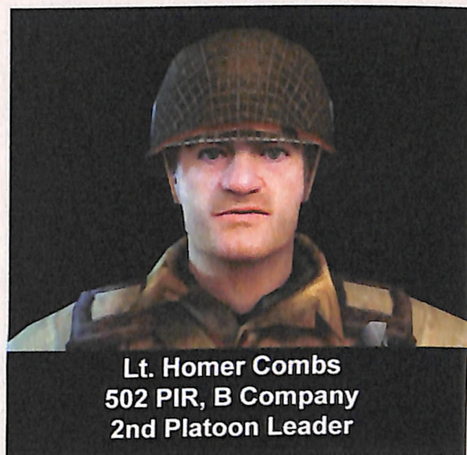
贝克尔几个人奉命前去找到一条通往卡朗唐的路，半路上被德国人的火力压在一栋房子之下。

科洛因抱着喉部被击中的里瓦斯："坚持住，哥们！看着我，看着我！"

哈特索克一面紧张地观察周围，说到："枪声离我们不远，我们不能在这里等死！"

科洛因不愿意放弃最后的希望："里瓦斯还活着！你在坚持一下！"

哈特索克不管科洛因："欧比、扎诺维奇，



Lt. Homer Combs
502 PIR, B Company
2nd Platoon Leader

我们离开这里！"

科洛因怒向哈特索克："你在做什么？！"

哈特索克冷冷说道："我在救你这个混蛋的命！"

科洛因正要发作，里瓦斯停止了挣扎。科洛因无奈地放下里瓦斯："操，我们走吧。"

贝克尔的手中现在是一杆狙击枪，他从远处几乎把德军解决完了，带着队伍冲过了3号桥底，他们发现了营长科勒中校正在草丛里观察地形。

科勒营长："你们这是一个班么？娘的，哪天死也是死。""要是你们想通过那条路，我们几个在这里提供火力压制。我们今天发现了一大坨德国人，他们对美国兵可不怎么友善。你们现在去把他们全部干掉！"

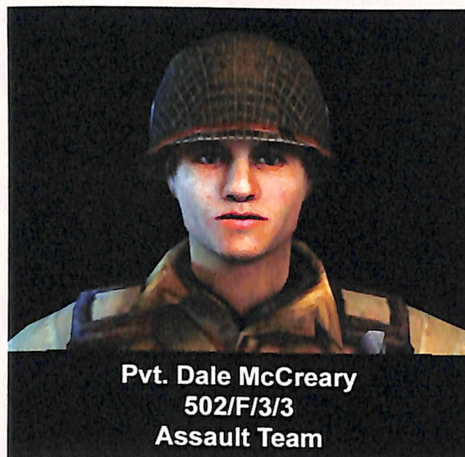
贝克尔好不容易冲到桥边，碰到了刘易斯，他看起来情绪比较低落："要想活命的话就把德国人干掉，然后缩着身子穿过那道桥上的铁门！"

刘易斯他们班显然已经吃了不少亏，告诉贝克尔："他们在我们的右翼布设了机枪阵地，班长，你带人废了他们！"

贝克尔手记

当你在被德国人的火力压得抬不起头来的时候，你只会想一件事：我要活下去。我在那时比以往任何时候跑得都要快——而且我还带着30磅重的装备。有时候你的大脑恢复了理智，告诉自己：通过这条路，冲过去。你只要活着冲过这条路，你就能回家。但是，你不再狂奔的时候，你





就不得不开始思考：照样打下去，我们之中会有人回家么？我的意思是——活着回去。

里瓦斯总是没事就拿着铅笔和本子画速写，看到什么就画什么，我以前还开玩笑说打仗的时候我们就不用拍照片了。

科勒中校今天没有认出我就是D日和他一起的那个班长，可能是这四天以来我的样子改变得太多了。我在堤道上向4号桥上冲锋的时候终于明白为什么路上倒下了那么多的兄弟——河对岸的冲锋枪肆无忌惮地向我们扫射，我用狙击枪打倒两个，他们却又赶过来三个！照这样下去我们吃亏太大。我赶紧下令让弟兄们冲到了桥边，我才回过手把那些兔崽子全部一枪一个收拾掉。等我炸掉河边的MG42阵地回到桥上的时候，我们穿过"比利时门"，注5）然后睡了一觉。

要是没有德国空军的施图卡轰炸机，这一觉可以睡得很香。

注5 一种装在轮子上的铁架屏障，最初被比利时军队用来堵塞德军坦克的通过，在德国占领比利时之后，德军使用这种装置阻挡盟军坦克。

十四 科勒的冲锋

D日后第5天 早6时15分 1944年6月11日 卡朗唐附近

施图卡轰炸过后，贝克尔被震晕了，他却就愿意这么晕着。

科洛因看见贝克尔睁开了眼睛，松了一口气："贝克尔，我们还以为你完了。"他又叹了一口气，沉重地说："迪索拉没能醒过来。""你不会有事的，你只不过是刚才震晕了一会儿。"

哈特索克蹲在地上，愕然地面对这一片尸体和狼藉："这样下去太没意义了，一点意义都没有。"

科洛因想让"红人"不去再想这件事："红人，我们走吧，走吧。"

哈特索克站了起来，愤愤地将钢盔砸到地上。

贝克尔强支着自己走到正在给士兵们交代任务的科勒的身边。欧比看见了贝克尔："日，打不死的贝克尔又从棺材里爬出来了。"

科勒仍然在给大兵们说明战斗的部署："你们看，整个事情就是这样的：你们加入空降兵的时候就知道空降兵总是要面对很严酷的困难，现在你们可算知道到底有多么严酷了。过几分钟，我们将向空地上扔烟雾弹，我们趁着烟雾弹的掩护冲过这一片开阔地，攻占农庄。要是你看见任何移动的东西，开枪射击。如果那家伙用德语惨叫，就再补上两枪。我再重复一遍，没有我的命令，谁都不准冲上去！"

麦克瑞利："我讨厌这么干。"

贝克尔他们刚要向农庄冲去，科勒挥手制止了他们："停！等烟雾散布开再向上冲！等我的命令！"烟雾一散开，大家冲锋的脚步声、迫击炮轰炸空地的爆炸声、德国人各种机枪和冲锋枪的射击声、科勒高喊冲锋的声音混在了一起。注6

贝克尔手记

当你被一架低空飞行的施图卡轰炸机的炸弹震晕的时候，那时你也不算睡着了，也不算醒着，就是——反正就是那么一种感觉。其实你晕过去，不再去想这些生生死死的事情的时候，你很快活。但在你心里的最深处知道，一旦清醒过来就要面对事实，事情总是不那么愉快。天，我憎恨自己总是那么清醒。

迪索拉对三样东西很感兴趣：和德国人打仗、打棒球和吃意大利面，他一直说打完仗让我们去他父亲在费城的意大利面馆尝尝他的手艺。我发誓我以后有机会去费城也不会去吃意大利面。

今天的烟雾弹虽然没有让德国人击中我们，可是也给我们自己制造了很大的麻烦。科勒中校对我说要继续去把这里的德国人都清理干净，将把营部设在这里，那就让德国佬再尝尝我们的厉害。

麦克排长："贝克尔，你今天干得真是漂亮，打仗以来今天打得最成功。我们回营部吧。"

注6 在真实的战斗中，科勒营长冲在了最前面，并与德国兵拼刺刀。他因为指挥"科勒冲锋"而获得"国会荣誉勋章"。这是整个101空降师在诺曼底中获得的惟一一枚国会荣誉勋章。

十五 星火急援

D日后第5天 上午8时整 1944年6月11日 卡朗唐附近

远处激战尤烈，麦克他们为自己杀出了一个算是安静的角落。

麦克排长："我们没有多少时间，所以我就长话短说。"

"我们空降的散布极为稀疏，科布斯连长和他们那里剩下的人到现在还被德国人拖在离这里不远的地方不能脱身。他们可能还能坚持两分钟，可能还能坚持两个小时，但是我们不去增援他们的话，他们肯定不能一直坚持下去。贝克尔，我还要守住这里，所以不能把所有的人都派给你。你就带着哈特索克、扎诺维奇和欧比去把科布斯连长接回来。"

贝克尔手记

我们的每一个人都重要。其实贝克尔的十三个手下经过空降到现在也就只剩六七号人了，这让我们剩下的人更加团结。我和他们在空降之后都没有好好谈过话了。今天大家聚在一起聊了聊，哈特索克还在讲他的酒吧斗殴，欧比还在讲他的可怜的家乡。而麦克瑞利，还是那么混球。大家在一起的感觉真好。对了，大家都有意不提起这几天的战斗和失去的战友。

今天冲过那片开阔地的时候一颗迫击炮弹就在我附近爆炸害我几乎整天都听不见声音，看什么东西都头疼、重影，但我还是带着兄弟们去打掉了第6炮兵团的据点。遇到科布斯中尉的时候我有些吃惊，因为他的手下显然已经全部阵亡；他也有些吃惊，因为他想象不出就凭我们四个人是如何突破德军的封锁线的。他不仅吃惊，而且失望地说："我要向营部起草一个正式的抗议，我们这里情况困难到这个程度，他们竟然只派四个人过来！"他一面向疯狂扫射的德军还以疯狂扫射，一边向我介绍战局："我的班长在冲向机枪的时候被放倒了，现在我们要把那个阵地拿下

来！"等我们搞定了那个迫击炮，他的语气就完全变了。他在我们向回撤的时候起到了不小的牵制作用。我在德国人向我们冲来的时候抱起德国人留在楼上的MG42把他们全部"突突突突"了。你猜他怎么说的？"干得真他妈的棒，真他妈的爽！"

今天打完，我们就该去该死的卡朗唐了。

麦克对科布斯中尉："长官，看见你能回来，真高兴。"

"贝克尔，这下子我们可捅了马蜂窝。德国人知道我们在这里设立了指挥部，现在这帮龟孙子把他们有的一切火力都往我们这里招呼。不要让他们突进来！"

防守德国人的集团冲锋这对于贝克尔他们来说已经是家常便饭了，似乎他们每天都在干这个。大家回到农庄后，科勒营长拿出从地窖里搜出来的几瓶好酒让大家美美地喝了一顿。

十六 向卡朗唐推进

D日后第6天 凌晨5时整 1944年6月12日 卡朗唐

卡朗唐的城区内，美军支起了指挥部。

麦克："今天我们要把德国人赶出卡朗唐。"

莱格特："还剩多少德国人？"

麦克："无论剩下多少德国人都需要清除，我们也不知道到底有多少。贝克尔，我们要将这个城市里的德国人清理干净。我相信你。莱格特，我们走。"

贝克尔手记

我每天都在向卡朗唐张望，几乎可以看见地平线那一端卡朗唐的德国佬也向我们张望。我们心里都明白，无论之前的战斗有多么惨烈，等我们杀到卡朗唐，战斗只会变得更加惨烈。我们班现在只剩下七个人，现在我尽力不去想今天还要挂掉几个。

我想，从来没人说过战争很容易，很简单：要是战争真是那样，就会有更多的战争。

如果说巷战是步兵的噩梦，我今天就做了足足一天的噩梦。虽然我今天用反坦克炮炸了一辆，又登上坦克炸了一辆，可现在一想起虎式发动机的轰鸣声和撕心裂肺的射击声，心中还是生出一股寒意，要是再加上拐角处、窗户上数不过来的德军狙击手，我今晚就愁得别想睡觉了。麦克排长竟然能一路跟着我们杀死的德国人的尸体找到我们，真是不可思议。我们杀的德国人有没有那么多？我也没计算，也没有功夫去想。

仓库里的德国人费了我们好大一番功夫，他们就只有一点点死角，我让科洛因把他们压得死死的才找准机会冲了进去。今天头一次知道，没有坦克的德国人也很难打——他们藏在每一个箱子后面，你想从他们的侧面攻击么？他们保准在你的路线上设好了圈套，你转过身去的时候，他们就会从不知道的地方钻出来打你的后脑勺。麦克问我们今天早上吃的究竟是什么，好像一个个都是不坏之身——我现在也很难想象，在那么密集的子弹之中我们是怎么穿过来的。他说，德国人一时半会儿再没有力量反击了，我们把指挥部设在仓库之后马上向教堂进发。

我不愿意去想，我们进驻教堂之后德国人能让我得到几分钟的休息。

十七 猫和老鼠

D日后第6天中午12点 1944年6月12日 卡朗唐

贝克尔几个人在教堂的尖顶上站岗，四周的风在六月刮得很惬意。

麦克："我根本不知道他们什么时候来，或者说，我根本不知道他们会不会来。"

欧比似乎对香槟念念不忘："要是这样的话，我看，还是今朝有酒今朝醉，把那些香槟都喝掉的好，谁知道明天会怎样。"

扎诺维奇："那你说我们能去哪里搞香槟呢？莱格特这小子朝城里惟一有酒的地方扔了一颗手雷。"

欧比恨恨地说道："那我们就等这里打完仗了去找那小子算帐。"没等欧比拿着香烟的手做出一个砍人的动作，一声闷响过来，正中欧比的后脑，脑浆和血溅到了教堂的柱子上，欧比直挺挺地从教堂的尖顶上摔了下去，他永远不会知道明天会怎样了。

哈特索克："从哪里来的冷枪？"

麦克："应该是很远的地方。他先被击中，我们才听到枪响！"

莱格特急了："科洛因和麦克瑞利都还在街上守卫路口！"

哈特索克："扎诺维奇，我们到下面去！"

麦克下令："德国人开始反攻了！我们要坚守的地方就是这里！贝克尔，你能打死多少是多少！"

贝克尔手记

我觉得我们应该取得了一些进展。可是每当眼前浮现出穆萨、阿伦、加内特、迪索拉、里瓦斯的面孔——尤其是乔治的面孔，胜利的感觉就淡薄了很多。我们真的占领卡朗唐了么？有时我甚至宁愿德国人进攻过来，那就不用去想这些烦人的事情了。父亲曾经对我说起，战场上最吓人的时刻是战斗后的宁静，现在我终于明白他所指的是什么意思了。

欧比是波兰移民，他参军是想证明他自己是纯粹的美国人。他一直都说要打回老家去，把他的家人从战争中解脱出来——如果他的家人还能活过纳粹的占领。他死在了征途上，他死在了解放自己家乡的道路上。

德国人似乎把全欧洲的兵力都调到了卡朗


Pfc. Benjamin "Legs" Leggett
502 PIR, Fox Company
3rd Platoon Radio Opr.


Sgt. Greg "Mac" Hassey
502 PIR, Fox Company
3rd Platoon Sergeant



Cpl. Joe "Red" Hartsock
502/F/3/3
Fire Team Leader

唐，我的狙击枪用掉的子弹比我今天的饭粒还多。三辆坦克轮番冲过来，教堂居然还没有被炸倒，真是一个奇迹。上帝啊，你要是万能并且仁慈，就让我的子孙们不要在以后的日子再次目睹今天这样的惨状。

今天的耳朵有些受不了，到现在还是嗡嗡作响。

十八 30高地

D日后第7日14时45分 1944年6月13日 30高地

贝克尔奉命坚守30高地，行进途中科洛因肚子有点疼，躲进了草丛中解手，哈特索克不耐烦了："快点啊，科洛因！"

科洛因："急什么急，我刚找到地方。"

其他人也七嘴八舌："麦克还在等我们。""今天我们还没有问候德国人。"

"好了好了，马上出来。"

哈特索克，扭过头说："这就是了，我们是空降兵，最优秀人中的精英！谁要是不让我们走，他就死定了，不管是谁！让我们走吧！"

科洛因煞是气恼："贝克尔，我认为他超越了职权！"

但是科洛因想不出来也不行了，因为德国SS17师已经开始给这群美国大兵打招呼了，双方马上战成了一团。

刚刚战斗完，麦克的声音从疲惫的大兵们身后传来，柯特兰德碰碰贝克尔："麦克叫你。"

贝克尔头一次看到麦克这么着急："贝克尔，现在的战斗十分激烈，我看见不少德军在向山脊上移动。我看我们与德军一个整军之间只有这么一块岩石！"贝克尔没有听见排长又说了些什么——一颗炮弹让他晕了过去。

不知过了多久，贝克尔中士努力睁开眼睛，看到的只是一片模糊的绿色，听到的只是一片模糊的炮声、MG42倾泻子弹的声音和莱格特的呼唤："贝克尔！贝克尔！你怎么样！"

麦克排长："他没事。他自己可以起来。"

雨水滴在贝克尔的脸上，这让他清醒了一些。他尽力站了起来，操起步枪，指挥已经不太听使唤的手指向不断涌来的德国佬射击！射击！再射击！排里仅剩的七八号人和他一样机械的蹲下装弹，起身射击……

麦克上士在坚持指挥："持续射击！不要停！我们根本活不到子弹打完的时候，不要节约子弹！"

通信兵莱格特几乎是哭着对无线电喊："F连6班你能听见我么？你们他妈的能听见我么？我是F连3班，你们倒是他妈的回话呀！喂！喂！靠！有人么？我现在需要装甲掩护！现在就需要！"

麦克："莱格特继续联系！我们现在需要装甲掩护！其他人继续射击！射击！大家守住自己的位置！，不能让德国人突破进来！"

一颗炮弹落在战壕前面，大兵贾米森喊道："约克！起来继续啊！"

可是约克已经不能起来了，莱格特放下无线电冲向约克。

大兵惠通冲着莱格特吼："他已经死了，你丫只管开火！"莱格特像没听见一样，抱着怀里的约克："坚持住，哥们，你不会死！"

约克微弱的声音："莱格特，救救我……"

麦克这时已经不能去管约克的死活，命令莱格特："见鬼的装甲车在哪里？？"

莱格特没有起身，头也不回地回答排长："可是他要死了！我们要想办法救他！"

麦克："你要是叫不来装甲车，我们就他妈的全死定了！

这时的约克再也不能回答莱格特。

"奶奶的，鬼子的坦克上来了！我们守不住这鬼地方了！"

麦克："我们决不能后退！"排长拉长了声音："继－续－开－火－！不要停！"

贝克尔只看见莱格特像疯了一样的站起身拿手枪向德国人的坦克射击："操！来呀，狗日的德国猪杀了我吧！"麦克的脸都绿了："趴下，莱格特，趴下，这样你要完蛋的！"

已经疯狂的莱格特被坦克炮弹的气浪高高地掀起，直挺挺地倒在了贝克尔的面前，贝克尔还能清楚地看到莱格特的眼镜，因为贝克尔也被气浪震倒在莱格特的尸体旁边。接着贝克尔在麦克上士的呼唤中昏了过去，最后看见的面庞是麦克。

一个大兵已经要坚持不住了："德国佬越来越近了！他妈的通信兵在哪里？"

麦克已经没有什么语气："通信兵已经死了。"看见贝克尔醒来，麦克几乎绝望地对贝克尔下了一个命令："贝克尔，我知道附近有我们的部队，现在要一个人去把他们找过来，这个人就是你！快，快！"

贝克尔手记

父亲在我八岁那年和母亲离婚之后对我说了一些事情。他说每个士兵都有两个家。一个家里你长大成人，一个家里你去惹是生非。我已经在这里呆了八天。我甚至还没有来得及做好准备，竟然就已经指挥我的班在这里厮杀了八天。八天里，我和弟兄们一起杀人，或者被杀。八天里，我无时无刻不在盼望着这噩梦般的一切能停下来。

莱格特长在纽约的布鲁克林，从小到大都泡在诗堆里，以为所有的故事都有一个诗歌一样完美的结局，现在他知道了在和德国佬玩命的战场上，根本不是那么回事。他是大好人，他根本不



Cpl. Sam Corrion
502/F/3/3
Assault Team Leader

适合当通信兵，来到诺曼底是一个彻头彻尾的错误，也许随军牧师更适合他。今天他解脱了尘世间的烦恼，在天堂里可以安心地读他的那些诗了。

麦克让我去找装甲车的时候，我一转弯就听见坦克隆隆开动，当时差点跪下来感谢上帝！等看到那是德国人的坦克，我只好绝望地奔跑！这是我这辈子惟一几乎丧失信心的时刻，我觉得全世界只剩下德国人和他们的枪。我大概在德国人的MG42、MP40的子弹和坦克炮弹中狂奔了无穷长的时间才重新看到第二装甲师的坦克。那一刻谢尔曼战车就是上帝！要是他们再不赶过来，卡朗唐失守，犹他滩头和奥马哈滩头的部队就会被分割开！

麦克他们居然坚持到了我和坦克赶回去，我觉得今天充满了神奇。

十九 胜利在卡朗唐

D日后第8天 早9点30分 1944年6月14日 卡朗唐

美军的街头阵地，大战中的阳光也照在贝克尔的身上，和家乡圣路易斯的阳光一样祥和，让人昏昏欲睡。

科洛因下士手里把玩着一个电话机，下士哈特索克凑了过来："这玩意破烂不堪，你把它带在身上干什么？"

科洛因没有抬头："我也不知道，就是要带着。"

哈特索克："那你能把这玩意玩出什么名堂来？我看你只有埋了这个电话话筒。"

科洛因还在专心地把玩："那可说不准。"

麦克排长这时走到阵地中央，挥挥手，示意有话要给大家讲："大家不要闲聊了，到我前面集合。"

大兵们迅速在排长面前排成一排，排长继续道："我不是长篇大论口若悬河的那种人，我简单说两句。"

"第一，马绍尔中校要代表艾森豪威尔将军来和大家谈谈话，大家都不准给我捅出什么乱子来。"

"第二，我在军中已经服役了相当长一段时间，也曾经在不少相当不错的部队里供职。我要说，截至目前，大家还是干得相当不错。虽然我们失去了一些很好的兄弟，可是希特勒和他手下的兔崽子们已经知道了我们不是好惹的，他们的日子已经要到头了，屈指可数！"

"第三，我要发布一个晋升的命令。哈特索克中士，出列！到正中间！二班需要一个班长，现在已经决定由你负责。快把这些徽章缝到你的衣服上，否则我就向军事法庭传讯你军容不整。"

排长完成了为哈特索克的晋升，向贝克尔走来："我想你也明白这该死的战争还没有结束。过去的八天对你我都是非常重大的考验。但是最初的日子算是结束了……"

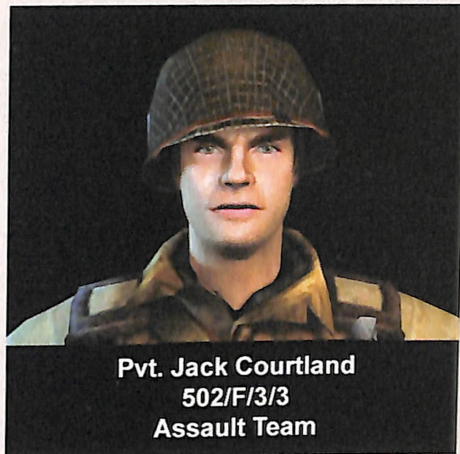
该死的炮弹不适时地响起，麦克疾呼："大家拿好自己的武器准备战斗！我们还有仗要打！"

贝克尔向他久经考验的战士们大声喊道："3班！听见了么！立即行动！"

在硝烟弥漫的法国战场，贝克尔带着手下的勇士们投入了新的战斗……

贝克尔手记：

有这么个有点来头的传言，说我们离开卡朗唐之后我们班就要被拆散。科洛因甚至以为我们要回家了。你错了，山姆。有些人已经开始谈论


Pvt. Jack Courtland
502/F/3/3
Assault Team

要在退役之后买一个农场或者一块地皮什么的，享受一下和平和安宁。柯特兰德又在到处谈论他要成为职业棒球手，加入纽约扬基队当接球手。老天，我肯定不会。目睹了这几天的一切，我不知道还能不能让我的心境再平和下来。

还没有到胜利了大家可以回家互相说再见的时候。远远没有。





猫之优雅 狐之狡黠
——间谍世界探秘

文 天之业云

郁金香杯中的波尔多红酒折射出令人心醉的微红，一台老式唱机略带吱呀地传唱着Edith Piaf《La Vie En Rose》，大厅的角落里几个打扮考究的绅士正在和穿着晚礼服的宴会女郎小声地调笑着，时不时传来一两声放荡的笑声将音乐的和谐打破。这是某国政要举办的一场慈善酒会，虽然名义上是为无家可归者筹集一些过冬御寒的衣物，但大家心里都清楚这不过是政要为了自己的政治前途理清一点人脉关系而已。宴请的都是一些达官贵人，对他们来说，这种酒会稀疏平常，他们已经太习惯这种方式的夜生活了，以至于把它当做自己生命的一部分，每当一天的时间进入暮霭黄昏，他们就像逐腥的猫儿一样寻找这种放纵的机会。正当所有人被轻歌曼舞和丝丝醉意弄得有些迷离的时候，一位中等身材、长相普通的男士欠身站起，不紧不慢地走向了廊边的厕所。在梳妆镜前他略微迟疑了一下，然后稍稍整理了一下装束，并利用镜子的反射迅速扫描了整个厕所。在确认无人之后，他迅速打开了通风管道的盖子，从中取出一个深色的包裹，然后跨进了最后一个格间。几分钟后他走出来的时候，已经把原来的西装换成了一套黑色的潜行服，头上带着一副夜视镜，轻巧地从通风管的入口爬了进去。



大约一支烟的功夫，他又出现在了大厅的入口，笔挺的西服和一丝不乱的头发看不出来和刚才有任何不同，这里依旧是一片奢华得有些腻人的味道。他从门口的侍者手中挑选了一杯深色的郎姆酒，然后向一位衣饰华贵的妇人走去，并随手把酒递给了她。

"PANG！PANG！PANG！"身着一身黑西服的天之业云打破了被这类腻味的小资文字熏得晕乎乎的读者正在做的白日梦出现在大家面前，在轻轻地吹掉小手枪上的青烟之后，熟练地摆了个POSE："啥？你问我今天说啥？没看出我这是在COS谁么？难道看到西装、手枪和帅哥还没有想到赫赫有名的王牌间谍007詹姆斯·邦德吗？"



(无数鸡蛋和番茄向天之业云飞来)。"别！别这样，这套衣服是借来的。"

嗯，今天我们所说的可是凭着俺天之业云高超的谍报技术，从各国戒备森严的档案库中盗得的有关间谍的绝密档案，怎么样，很刺激吧。里面告诉你从间谍招募开始到成为王牌间谍生涯的点点滴滴，有命悬一线的惊险，也有风流潇洒的夜生活，甚至可以找到一两段缠绵的爱情故事。但千万记住不要随便和别人说起是我告诉你们的啊，不然偶可是要受到几十个国家的追杀，俺天之业云的命就悬在你们的手里了。

间谍——传说和现实之间

在我们通常的印象之中，间谍们个个都是俊男美女，背后有着为他们的奢侈生活慷慨买单的情报机构，他们身着名牌西装，出入高级酒店；开着最新款的豪华轿车，车上装备有神奇的各色武器；有着出众的泡妞本领，身边总是被各种各样的美女包围，挑个最差的也是世界小姐的水平；身手超群，不但能熟练地使用海陆空各种交通工具，甚至必要时还要摸摸核潜艇、航天飞机什么的；社交能力超群，接触的人非富则贵，就连首相总统也时常要跟他通个电话，赶上他和美女亲热时，他还不见得给这个面子……



▲惊险、刺激、极度奢华的间谍生涯一直是人们所向往的。

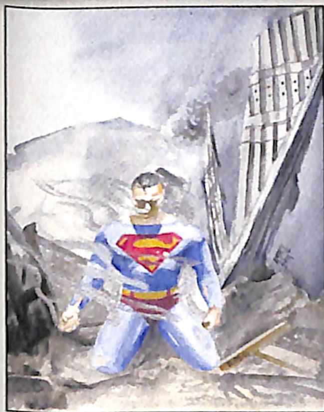
其实呢，这些被大量小说、电影和游戏夸张和美化了。现实生活中的大多数间谍的生活都与这个相去甚远，不过也有可能是一般可以了解的资料都是普通间谍的，而高级间谍的一举一动都属于更高级的机密吧，何况大肆渲染间谍生活的奢华也很难对纳税人有个交待，如果你情愿相信现实生活中的王牌间谍确实如007一般，也可以完全把这些看成高级间谍的高级机密之一，一般人并没有机会轻易了解。不过无论如何，大多数间谍执行的任务并没有我们想象中那么惊险，而另一方面，掌握比一般人更多的知识并精通一两门特殊的技术是必要的。

首先，间谍的收入可能并没有我们想象得那么高，或许你知道他们的薪酬后会有不过如此的感叹，比如现在世界上最富有的特工机构——美国中央情报局或英国军事情报局，按西方标准，



▲金钱往往是间谍变节的主要原因。

它们在编人员的收入均属于中等。美国中情局现在的标准大致是受过高等教育并至少掌握一门外语的新手每月2000美元，但如果他们在一般私营企业至少可以每月拿到3000美元。英国的待遇相对好些，"9·11"恐怖袭击和伊拉克战争以后，英



国军情五局招收了一千多名特工人员，年薪约为2.1万英镑左右，但以欧洲的薪酬和消费水平来说，他们的生活质量可能还不及美国。大多数十几年工龄的西方情报人员所拿的薪水只能勉强够他们过上不贫穷的生活。他们用25年期的贷款来购买住宅和普通轿车，连想都不敢想拥有高级赛车、庄园和游艇，也不能指望经常进饭店狂饮海吃。只有当本部门在高级饭店举办“活动”时，才能吃上美味佳肴，喝到稀世好酒。

如此之低的收入会令经常接触高度机密的特工的政治立场产生动摇，他们中的那些缺乏职业操守又聪明绝顶的人就会沦为双重间谍，完全以获利为目的出卖情报。大名鼎鼎的美国中央情报局特工奥尔德里奇·埃姆斯就是一个很好的例子。传言，埃姆斯在同克格勃9年的合作中，至少得到了270万美元。他出卖中央情报局近100份秘密情报，使数十名在苏联的美国特工暴露了身分。一般能够扮演双重间谍角色的人往往都是聪明绝顶的高手，因为任何时候都要让任何一方感觉此人处在自己的立场并绝对忠诚，同时由于对双方的机密了如指掌，所以对任何一方来说，都是高度危险的存在，一旦行迹败露会不惜一切代价将之铲除。

苏联间谍则更为贫困，冷战时期的著名苏联间谍左尔格每月报酬总共才1000美元，其中还包括为他的间谍小组租赁房屋，支付日常费用的花销。即使是这样，这些资金也不能按时到位，同时还经常接到节省开支的严格命令。不过到俄罗斯时期就好得多了，现在，同驻外机构工作人员一样，在国外工作的俄罗斯情报人员都配备了住房和汽车。他们的工资也同外交官一样，按照具体国家的生活状况，每月为1500～4000美元。

其次，一般间谍的形象也不是什么俊男美女，除非是一些专门用来进行特殊任务的间谍。情报机构招募新间谍的时候一般都会刻意去挑选一些中等身材、其貌不扬的人，这样做确实是有理由的。英国军情五局在自己的官方网站上贴出的招募特工的广告中，有这样的要求：“你的长相应该是不显眼的，这样走入茫茫人海就不容易被人认出来。我们所需要的只是身高、外形和长相都很普通的人。”对于身高同样也有明确的规定：“男性应聘者的身高最好不超过1.8米，女性不能超过1.73米。”对于这一点，军情五局的人这样解释：“对于身高样貌的规定并非出于歧视，而是特工的职业特性使然，高大英俊的人往往引人注目，如果把这样一个人派出去从事一些危险的特工任务往往是可笑的。特工人员必须能潜伏而不被发现，鹤立鸡群只会让他常常处于危险之中。”如果按照这个招聘标准，那么在银幕上出演过007的5位男影星肯定都会被军情五局拒之门外。现在扮演詹姆斯·邦德的男影星布鲁斯南身高为1.83米，而曾经扮演过007的乔治·拉赞贝是5个人中最高的，身高为1.88米。另外，关于这个女性身高不能超过1.73米有个很搞笑的说法，这和女性身高的规定是军情五局的女局长曼宁汉姆·布勒女士作出的，因为她的身高就是1.73米，一语双关讽刺布勒见不得比她“高”的人，这当然是英国一些小报专写花边新闻的记者的杰作。

不过，更为确切地说，对于间谍样貌的规定是由他所需要执行的任务决定的，对于一些以卧底和潜伏方式收集情报的特工来说，其貌不扬可能有助于他完成他的任务。但各国实际上都会有一些“特殊”间谍，专门用来勾引敌方阵营的好色之徒。苏联解体之后，关于克格勃培养色情间谍一事被好事者捅了出来，在那里，男间谍代号“乌鸦”、女间谍代号“燕子”，他们进行一些特殊训练以便执行一些“特殊的任务”。这并不说明培养色情间谍的只是前苏联一家，只是这些毕竟不是什么光彩得可以拿到台面上来说的事，当然更不可能堂而皇之地放到政府的招聘网页上面。





▲罗杰·摩尔
▶乔治·拉赞贝





▲皮尔斯·布鲁斯南
◀肖恩·康纳利

▲007的扮演者个个英俊潇洒。

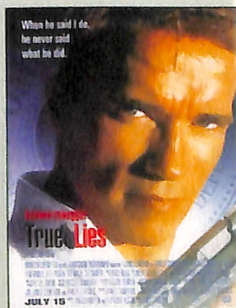
至于间谍所执行的任务，可能大多数也没有我们想象中那么紧张刺激。谍报人员的主要的工作就是搜集情报，而对于这类任务，一个在敌方机构有着良好人缘关系的清洁工人可能要比某个身手矫健的夜行高手来得有用得多。因为实际上，谁也不会傻到把所有机密的资料都整理得清清楚楚并贴上ONE EYE的标签大模大样地锁在保险柜里等着你去拿，一般机密文件的传递流程会被严格控制并在阅读完毕后立即被销毁。一个清洁工人的优势在于，虽然也许你不可能随随便便的从部长的桌子上拿到你想要的东西，但是这些情报总是由这些高级官员的助手和秘书搜集和整理来给他看的，他们知道的事情并不比上司知道得少，甚至在具体问题上要比他们上司还要精通得多，而且这些助手和秘书也要比高官容易亲近多。只是他们手头的资料更为琐碎而已。但作为为敌对势力服务的间谍，应该很清楚自己需要了解的情报是什么，所以只要留一点心眼，从一堆杂乱的文件中找出自己需要的情报并不算什么难事。

实际上，这样的例子在间谍历史中是屡见不鲜的，我们主观意识上很难接受间谍窃取情报要比我们想象中容易得多，但一些情报确实就是他们信手拈来的。

在阿灵顿国家公墓，埋葬着一个普通的中士，叫杰克·邓拉普，他是美国历史上最具危险性的间谍。这位又高又瘦的超级间谍在美国国家安全局担任邮差。只是在三年以后，他的上司才突然想起，这位一周挣100美元的邮差驾驶的是美洲虎牌高级轿车，有一艘帆船，是豪华饭店和帆船俱乐部的常客。中士没有活到暴露身分的时候，把被招募的秘密带进了坟墓。杰克·邓拉普正是通过与这些官员的手下套近乎获取了许多情报。

另外一个让人厥倒的例子来自英国，1943年，德国人从巴滋纳那里得到了美国总统罗斯福同英国首相丘吉尔关于盟军诺曼底登陆计划的谈话内容。巴滋纳是英国驻土耳其大使的仆人。在近一年的时间里，他向德国驻安卡拉的特务头子出卖了大量盟军情报。而这位老兄获取情报的渠道也非常简单，就是听大使与各种人聊天，真可谓得来全不费功夫。

但同样的，这种关于间谍任务冠冕堂皇的说辞可能也是与真实相去甚远，因为自古以来间谍的主要任务中就有暗杀一项，而这类任务，无论如何也不可能悠哉游哉地完成。虽然关于间谍的暗杀任务有很多捕风捉影的谣言，但我们确实很难找到这方面稍微确凿一点的材料，理由是相似的，这同样是上不得台面的事。所以，确切地说，间谍工作的紧张与否仍然要取决于其工作的内容。



从上面的这些材料来看，现实中的间谍要比小说、电影和游戏中那些身手不凡的英雄要平易近人得多，照这种说法，也许你的某个其貌不扬的邻居可能就是深藏不露的高手（请联想一下阿诺·施瓦辛格的电影《真实的谎言》^_^）。不过天之业云倒是认为文艺作品中的间谍也并非毫无根据的捏造，对于间谍这个本身就是高度机密的话题，也许我们所能了解的和真实还是有一定差距的，也许这里面有着不少烟雾弹和障眼法。所以，天之业云认为，在间谍这一话题中，可能要比我们所知道的还要神秘得多。

间谍——古往与今生

间谍的历史相当悠久，在战争和冲突中运用情报和暗杀的力量古已有之，因为古人早就发现无论是在资金还是人员的损耗上，侧面击破要比正面冲突都要划算得多。它应该是随着人类社会的诞生而诞生。国际上一般公认最早的间谍专家是中国的孙子，因为《孙子兵法》中的《用间篇》是世界历史上最早的关于用间谍、反间谍的理论著作。《用间篇》精辟地论述了间谍的重要作用、间谍的分类、反间谍的方法、怎样正确使用间谍等。在美国华盛顿的"国际间谍博物馆"的展品中就有一个中国古代竹简，上面刻的是《孙子兵法》。旁边是这册竹简的英文说明，翻译过来是这样写的：《孙子兵法》是世界上最早的间谍教科书，因为这本2500年前的书里说了这样两句话："No matter is more secret than espionage"（没有比间谍更机密的事情了），还有"There is nowhere you cannot put spies in good use"（没有哪个地方你用不着间谍），这两句话应该是出自《孙子兵法》"用间第十三"里面的"事莫密于间"和"无所不用间也"吧。其实个人认为，国外还是对《孙子兵法》过于推崇了，可能是因为他们对于中华文化所知有限，只能把注意力集中在诸如《孙子兵法》之类的几个著名的点上而无法全面地看待问题。实际上中国春秋战国时期的诸子百家中，很大一部分都非常强调情报在战争中的重要性，比方说战国时期著名的纵横家苏秦本身就是著名的间谍。他奉燕国的燕昭王之命，到齐国从事间谍活动，使齐国与邻国不和，疲于战争，最后居然还当上了齐国的宰相！苏秦的间谍活动，在燕国联合五国进攻齐国时，终于暴露。苏秦即被处以"车裂"极刑而死。这当然不能怪《孙子兵法》太有名，毕竟能够了解中国历史文化到这个深度的外国人实在是太少了。间谍源自中国还有一个重要的理由，中国是最早为了政治目的运用暗杀术的国家，同窃取情报一样，暗杀术盛行于春秋战国时期，这当然是拜频繁的战乱和



▲西方人对《孙子兵法》极为推崇。

混乱的政治所赐。稍微有点中国历史知识的人都很容易说出许多中国历史上著名刺客的名字，汉刘向《战国策》中的《唐雎不辱使命》一篇中，唐雎为了维护自己主君安陵君的利益这样威胁秦王"夫专诸之刺王僚也，彗星袭月；聂政之刺韩傀也，白虹贯日；要离之刺庆忌也，仓鹰击于殿上。此三子者，皆布衣之士也，怀怒未发，休祲降于天，与臣而将四矣。若士必怒，伏尸二人，流血五步，天下缟素，今日是也。"可见在当时，暗杀早已成为暴政的一种重要的制约因素，连傲视天下的秦王也因为忌惮暗杀的威胁而不得不让只有五十里地的安陵在乱世之中幸存。但当中国走入封建社会，实现强大的中央集权之后，间谍术反而开始逐渐走向衰弱了，所以不妨这样认为，间谍术盛行并发展壮大的必要条件建立在实力大致均等的敌对势力之间的相互争夺上，是作为正面冲突的一种补充手段，而不是一种决定性的因素，所以，间谍术大规模盛行于军阀混战的乱世，而一旦势力此消彼长，出现真正的强者，建立稳定的局面，那么间谍术就受到了制约，发展也逐渐转入地下，而这个时候，间谍术往往是作为弱者维护自身权益而对强者进行反抗的筹码而存在。

同样，古日本的间谍术——忍术的盛行也是拜各势力之间对于天下的争夺上。忍术源于中国汉代的五行术，是古代日本忍者所掌握的整套完善的间谍情报技术体系——包括追踪、侦察、谍报、保镖、暗杀等多方面的内容，实际上就是中世纪日本版的间谍。对于忍术的源起，日本人有着自己的解释，不过有一点和现代间谍术的看法相似，就是都认为《孙子兵法》在谍报历史上有着极其重要的地位。日本忍术版本的《葵花宝典》——《万川海集》中指出：忍术思想的根源来自中国殷周之际的姜太公吕望。是他首先提出了忍术概念，并写在了传世名著《六韬》之中。后来，孙武、张良、韩信等相继对忍术理论进行了完善。特别是孙武的《孙子兵法》对忍者的影响最大，对忍术（间谍术，只是说法不一样）进行了详细的归纳和整理，并提出详细的实战理论。忍术传到日本之后，结合修练道和山中的伏击战技巧得以发展形成所谓的"风、林、火、山"四字真言。到



▲对日本忍术有着指导意义的《万川集海》。

了平安时代武士阶级兴起之后，大力吸取了山中伏击战的兵法继续发展。到了源平时代，源义经成功地使用了山中伏击的技巧，完成了攻击面战法的理论。在南北朝时代，楠木正成发展出防御面的兵法，到此为止，忍术跟武术才分成不同的系统正式独立出来。

提起日本的忍术，就不得不提忍术历史上最有价值的文献《万川集海》，它是由在德川家族第四代将军德川家纲时代的延宝4年（1676年）甲

世界各国著名间谍组织简介

美国中央情报局CIA

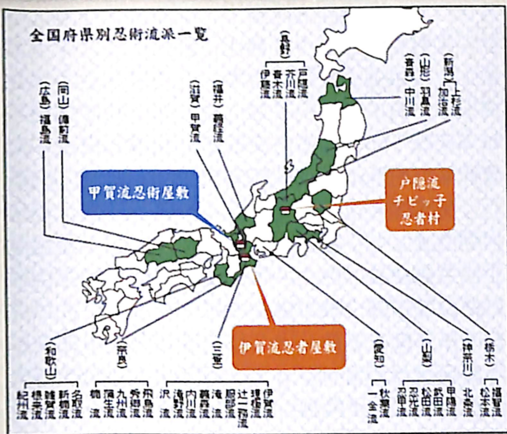
美国中央情报局的前身是二次世界大战时期为对付冲突而设立的美国情报组织——战略服务局（OSS），在二战之后该组织被撤销，其大多数分支机构被分到政府其他部门，比如X—2（反情报）和秘密情报分部改为战略服务分队划归陆军部，研究和分析部则被重新分回国务院。但紧接着而来的东西方对峙马上凸现出专门成立情报机构的必要，因为杜鲁门总统不久就发现自己陷入了来自政府各部门的情报报告"文山"之中，于是，成立了国家情报局及其行动机构，即中央情报组（CIG），以协调并核对这些报告。1947年7月，美国政府根据美国国会制定的《国家安全法》，将中央情报组改组为中央情报局（CIA）作为美国一个独立的情报机构。

中央情报局的总部设在美国首都华盛顿近郊的兰利，是美国最大的间谍和特务机构，也是美国情报系统的总协调机关。据该机关透露，其在编人员有16500余人，据有关人士推测实际人数远远超过这个数字。美国中央情报局局长，由美国总统任命，同时担任总统和国会的高级情报顾问。根据



▲CIA的标志。

1947年的《安全条例》规定，中央情报局具有以下五种职能。



▲日本忍术的流派以及分布情况。

贺的隐士藤林保武编撰，是日本忍界公认的权威著作，它是收集作为忍者之里的伊贺、甲贺的许多忍者家族代代单传的忍术进行编撰而成，为了表示对德川幕府的忠诚将之献上（当然，其中内幕不得而知，笔者觉得，以隐秘技术混饭吃的忍者应该不会以“为了表示忠诚”这种简单的理由把关切自己安危的忍术拱手献上吧）。

藤林保武结合中国和日本历代名将的思想与武学精华，参照《六韬》和《孙子兵法》的内容写成了集忍道、忍术、忍器于一体的忍者究极修行指南。并参照中国古籍《文选·左思·吴都赋》中的“百川派别，归海而汇”思想，将书命名为《万川集海》。正如书名所示《万川集海》就是海纳百川取各流派精髓的意思。

《万川集海》由正心、将知、阴忍、阳忍、天时、忍器六部分组成。此书成为了后来忍者修行的必读教材。《六韬》和《孙子兵法》是对《万川集海》及忍术整体发展影响较深的两部古代著作，由此也可以看出，这些中国古代的军事武学思想为以后日本忍术的发展壮大奠定了充实的理论基础，这是忍术最早的确源于中国的明证，可以说《万川集海》是日本人学习中国古代军事精华和密术玄学修炼之道后的概括总结。

另外，忍术的发展也与日本人极度排外、轻视外来移民的思想有关。古代日本经济文化相当落后，不得不向强大的中华文明进行学习。当时的日本政府非常欢迎来自科技文化高度发达的中国移民到日本定居，因而受到中华文明熏陶的朝鲜人也受到欢迎，日本人把这些移民叫做“归化人”（比如PS系列的中流砥柱久多良木健先生的姓氏“久多良木”就是源自朝鲜归化民），表面上，因为需要学习汉文明发达的科技文化而欢迎他们，而另一方面内心又非常歧视他们，其实并没有什么欢迎汉人移民的实际政策，倒是移民很难进入上流社会，而且不能沿用原居住地的语言和文化，必须改成日本姓名使用日语。这些古代的技术移民将大量的先进科学技术和文化知识带到了日本，特别是决定性的促进了日本忍术发展的中国武术。因为忍者的出身多半来自社会最底层的农民，而不是出身高贵的武士。所以作为很难被上流社会接纳的移民，“归化人”们也大量的进入了忍者这一行业。“归化人”通常都定居京都，随后有大量的人迁移到到附近的伊贺或甲贺去居住，这也是和两个地方忍术异常发达的主因。例如大名鼎鼎的服部半藏正成就是中国人，他姓秦，秦氏家族是公元三世纪末四世纪初时从中国吴国渡海定居日本的，之后就改了个日本姓服部。



▲在文学影视游戏作品中的忍者相当程度上被美化了。

至于间谍技术另一个盛行的地方欧洲，如果按照美国华盛顿“国际间谍博物馆”里的说法，古希腊特洛伊战争时木马屠城记的故事，是西方历史上最早使用间谍战中欺骗渗透方式的例子。在那里，木马模型就放在《孙子兵法》旁边，肚子里装了很多“人”。相传希腊人为了夺回被拐骗的大美人海伦，出兵攻打特洛伊。9年过去，没有得胜。第10年，希腊人设计了木马战术，一个叫



西农的青年充当间谍，说木马是一匹神马，只要把它拉到特洛伊城内，城池就可以安然无恙。欣喜若狂的特洛伊人信以为真，高高兴兴地将木马拉进城内。结果，希腊勇士从木马中杀出，灭了特洛伊城。这样，西农被视作古希腊人中第一个聪明而勇敢的军事间谍。但实际上，如果算上埃及的历史，间谍术的运用则要早得多，公元前1271年，埃及法老（国王）拉密斯二世抗击希提王哈托希里三世，有2名敌方的士兵投降到埃及营中，散布假情报，说哈托希里三世的军队还很远。拉密斯二世再次派人侦察，发现这是一场陷阱后，重新调整战略，取得了胜利。这被西方历史学家认为是世界上有史可考的第一个反军事间谍的案例。

但西方真正近现代意义上的军事间谍行为则要追溯到中世纪，随着当时欧洲的驻外使节制度的产生和发展而诞生的。15世纪，随着欧洲驻外使节制度的产生和发展，为军事情报的刺探和获取提供了极大的便利，真正意义上的军事谍报技术由此产生，而对于军事情报无止境的需求又极大地推动了间谍技术的发展。当时各国利用大使、使者进行军情活动已经成为了一种非常普遍的社会现象，而其中最擅长玩弄间谍术的国家则非英国莫属。英国的间谍机构诞生于1559年，当时尼古拉斯爵士出任英国驻法国大使，在任期内他成为英国驻外大使中第一个着手认真组织军情工作的人，由此开始，英国的海外间谍网络开始初具规模，为以后英国间谍技术的发展做了很好的铺垫。到了1587年，英国的这个海外间谍网对英国打败西班牙的“无敌舰队”，争得制海权起了相当

1．向国家安全委员会提供政府各部门和机构有关国家安全方面情报活动的情况；

2．向国家安全委员会提供协调政府各部门和机构有关国家安全方面的情报活动的建议；

3．联系和评价有关国家安全的情报，为政府内部适当传播情报，在适当的地点提供有用的机构和设施；

4．为现存情报机构的利益，从事共同关心的辅助服务，以便更有效、更集中地执行国家安全委员会的决定；

5．履行影响国家安全的有关情报的其他职能和义务，以便国家安全委员会能随时进行指导。

此外，中央情报局没有国内任务，也没有逮捕权。

条例的条款可以作各种解释。因此，最后一项条款（5）被引证为对秘密行动手段的批准。不管1947年国会的意图何在，中央情报局的发展是符合条例的最全面的解释的。中央情报局已成为美国从事情报分析、秘密人员情报搜集和隐蔽行动的重要政府机构。如上所述，它对空中侦察系统的发展，如U—2，锁眼－11及“流纹岩”号卫星，

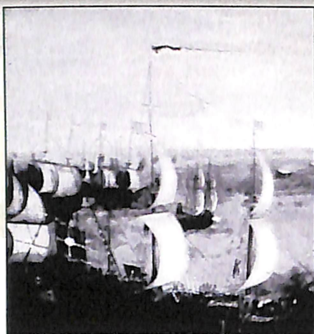


▲CIA博物馆内部以及一些展品。

起着重要的作用。此外，中央情报局局长也是中央情报主任，他负责管理整个美国情报界的活动。

另外，根据里根总统1981年第12333号行政命令，中央情报局只要其工作不是针对美国公民和机构的国内活动，则可以在美国境内秘密搜集“重要”的外国情报。规定还授权中央情报局只要经过总统批准，不影响美国的政治进程、公众舆论或宣传工具，则可以在美国境内进行“特别活动”或隐蔽行动。

尽管中央情报局的总部设在兰利，但在华盛顿地区却有其许多办公室和3000多名雇员。1983年，它在华盛顿地区的雇员在16500～20000人之间，预算为8亿美元。中央情报局分为四个主要组成部分，每一部分出一名副局长领导，还有六个直



▲15世纪西班牙的“无敌舰队”。

重要的作用。至今，在英国国家档案局保留着《刺探西班牙情报的计划》，它是惟一的一份当时情报机构组织的活动文件，证明了在那场战争中谍报技术发挥的巨大作用。从此，尝到间谍术甜头的英国一发不可收拾，以极大的热情投入到间谍机构的建设和谍报技术的发展之中，从而成为了欧洲的间谍大国。现代间谍技术理论和情报的编译码理论都诞生于英国，世界间谍历史上最著名的间谍也大都来自英国，所以不难理解为何詹姆斯·邦德是个英国人了吧。随着岁月流逝和技术进步，英国的情报机构日趋成熟。到了20世纪初第一次世界大战前夕，英国已有了完善的陆军、海军情报局。当时，德国正全力以赴地进行战争准备，一批德国间谍打入英国，情况危急。英国情报机构进行改组：海军情报局主要收集海军军事情报并负责破译密码。1909年，英国决定成立秘密情报局（英国帝国防务委员会）分为国内和国外两个部分。国外部分叫秘密情报局，简称SIS，或按照军事情报秘密序列番号，称为MI6。国内的叫帝国安全情报局（MO5）。1911年，该组织改组成军事情报第五局（MI5），简称军情五局，主要负责反间谍。由此，英国建立了当时欧洲最完备的军事间谍组织机构。军情五局在两次世界大战中都发挥了重要的作用，并因为催生出一大堆间谍明星而声名远播，其中有杰出的间谍组织大师霍尔上将，有深谋远虑的学者型间谍劳伦斯，有传奇色彩的冒险间谍赖利，更有一大堆没有留下名字的破译高手……这些间谍高手在谍海中屡出高招、怪招、绝招、狠招，使同道中人望洋兴叹，使局外凡夫俗子大开眼界。

二战之后进入冷战时代，谍报技术又成为东西方两大阵营对垒的重要手段，玩过《MGS3》的朋友应该对此有个直观的印象。由于冷战主要是在经济、哲学、文化、社会、政治、军事和外交上以对抗的方式进行，又因为核武器的威慑作用双方都极力避免将之发展成为真正的热战即全面的军事战争，但政治经济文化上的差异又使两者之间存在根本性质的对立且双方都极其害怕被对方同化，所以有着较强隐蔽性的间谍战自然而然成为了对抗的主要手段。当时美苏两大列强的军队很少卷入到冷战之中，这场战争主要是诸如美国中情局、英国军情六局、西德情报局、东德国家安全部和苏联的克格勃等情报机构之间展开的。冷战中大部分的伤亡可能是由情报机构所采取的针对平民或军事目标的袭击造成的，间谍被派往东西两方阵营，或者在当地召募情报人员，甚至强迫加入。当间谍被发现时，他们不是被立即杀害，就是与对方所抓获的人质交换，间谍飞机和其他从事查勘任务的飞机一旦发现会被立即击落。除刺探军事情报之外，作为间谍的另外一个主要任务，秘密的暗杀行动也是始终在进行之中，但是由于核武器的威慑作用，一直没有升格为全面冲突。这种明修栈道，暗度陈仓式的间谍战一直等到上世纪90年代初苏联解体，冷战结束才告完结。

随着科学技术的发展，谍报技术进入20世纪90年代之后已经和过去有了极大的不同，电脑和网络技术的突飞猛进把间谍战的主要战场移师到了互联网上。互联网络、间谍卫星、窃听技术的大幅进步，使得情报获取和传递的方式焕然一新，传统间谍的主要任务之一，情报获取的方式也因此有了新的面貌。特别是情报的主要载体从纸媒体大量转换成互联网和存储器中的比特流也使得情报获取的方式由秘密潜入或者潜伏卧底转变成互联网或者电话网络上面的窃听、信息的加密与破解、电子干扰和误导、侦察卫星技术、地理信息系统的识别等等高新技术手段，那些穿西服戴领带且带有贵族气质的谍报人员逐渐开始被穿着T恤衫、牛仔裤之类不修边幅的技术人员所取代。特别是20世纪末、21世纪初，以数字化和网络化为特征的信息技术的发展更为迅速，人类爆发第三次工业革命迈入信息社会，信息技术已经渗透到人类生活的方方面面乃至改变了全世界的经济增长方式，在这样的背景下，谍报技术在现代战争中的重要性已经今非昔比，甚至将成为未来战争中最为重要的决定性因素，近未来的战争将是情报战、资讯战和电子对抗战，而如何使情报与资讯在整个作战范围内实现最佳配置，已经引起了包括美国等北约同盟国在内的世界各国的关注。

我国向来对于信息战投入极高的热情，在进入21世纪以后，我国军方与民间专家们迅速掀起了研究信息战的热潮。而这股热潮背后的原因一则是源自中国传统军事指挥艺术的影响，因为中国向来注重谋略在战争中的运用，而虚虚实实的谋略在现代信息战中体现出了无法比拟的优势。从古代的《孙子兵法》和《三十六计》，一直到近代毛泽东的人民战争思想，这些都在中国信息战理论中打下了深深的烙印，另一则与我国对于自身军事经济实力以及所受安全威胁的判断有关，因为我国常规武装力量与发达国家相比实力过于悬殊，近期内无论是常规力量还是核武器，我们都无法对其他国家构成强大威慑。但信息战的崛起却给我们一个很好的机会，因为信息战力量可弥补常规武装力量的不足，随着信息时代的来临，战争形态、军队结构、作战方式和指挥手段都会有崭新的变化，信息将取代人充斥于未来战场。只要把战略研究的着眼点放到信息战这一战争形态上，把握时代发展潮流，就不难缩短距离，并进一步取得领先地位。如今，中国基于自身特点出发，已经发展出区别于信息战的开山鼻祖——美国的一整套完善的信息战理论，而这些，都会让我国军队在未来战场上如虎添翼，获得未来战争的先制权。



▲间谍卫星发射升空。

总而言之，间谍术正在从一种战争的辅助手段逐渐升级为现代战争的主要内容之一，无论是谁，只要能成功地把握住这一时代发展的潮流必将成为未来战场上的强者。

接归局长和副局长领导的办公室：总审计办公室、总监办公室、审计员办公室、平等就业机会办公室、人事主任办公室、政策与计划主任办公室。上述四个主要组成部分是：管理处、行动处、科技处和情报处，其中管理处设有八个广泛从事行政服务的科室：通讯科、后勤科、安全科、训练与教育科、财务科、数据处理科、医疗服务科、人事科。

前苏联安全委员会KGB

KGB的历史要追溯到沙皇时期，要从俄国历史上的第一个政治警察局“沙皇禁卫军”说起，它是由一个登上俄罗斯宝座的莫斯科大公伊凡雷帝于1565年创建的。黑色的装束，黑色的坐骑，系在马鞍下的狗头和狼尾扫帚，象征着六千禁卫军的使命，“嗅出并消灭叛徒！”就是“KGB”的远祖的信条。

真正意义上的KGB前身是在俄国十月革命以后，是由伟大的列宁同志一手建立的，当时他感到国内反对派的势力很强大，在1917年12月19日他又获悉国家公务员要进行总罢工，于是他认为有必要建立一个“专门机构”来解决这一问题。就这样“全俄肃反委员会”简称“契卡”如一把利剑，横空出世了。在以后的几十年间几经演变，最后更名为“国家安全委员会”简称“KGB”。不过可能连列宁同志自己也没想到，这个组织会发展的如此庞大，而且可以说是臭名昭著。一提起“KGB”人们首先想到的是恐怖、暗杀、颠覆、美人计……

KGB名称变更史

1917.12 全俄肃反委员会（契卡）
1922.2 国家政治保卫局
1923.7 国家政治保卫总局
1934.7 国家安全总局
1941.2 国家安全总局
1941.7 国家安全人民委员部
1943.4 国家安全总局
1946.3 国家安全人民委员部
1947.10—1951.11 国家安全部
1953.3 内务部
1954.3 国家安全委员会（KGB）

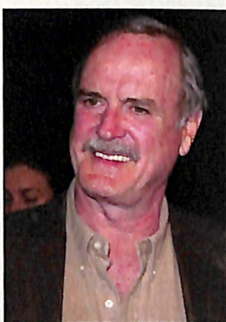
说到KGB最著名的特工，自然非现任俄罗斯总统普京莫属，普京就任俄总统之前，曾长期在克格

间谍——高新技术的催生者

如果你偏爱间谍题材电影、游戏，那些设计精巧、出奇制胜、充满着高科技色彩的间谍装备一定会给你留下深刻的印象。在现实世界中，间谍们确实是在高新技术特别是信息技术的发展与推广中起了至关重要的作用。按照中情局退役间谍协会的会长，"国际间谍博物馆"顾问波蒂特先生的说法，间谍在信息技术的发展中起了巨大的推动作用，他们对获取和传递信息无止境的追求促使信息技术的不断进步，早在现代通讯工具出现以前，间谍们就用狼烟、弓箭来发送和传递情报。后来，间谍逐渐专业化，一批专门代理敏感或秘密信息传递的人出现了。他们的手法经常带有很高的危险性，比如将一个内封密信的银质小球吞到肚子里。直到现在，情报的获取和传递往往都需要借助高新技术，所以间谍机构往往极关注科技的发展，一旦有新科技出现，他们会想方设法地将其应用在间谍工作之中。热气球、电报系统、照相机，无一遗漏。另外，间谍的需求也催生了许多新科技的出现，新科技通常就诞生于此。波蒂特说，"以卫星照片为例，它可以将一张照片在一秒钟内发送到地球上任何地方。很明显，开发这项技术的目的就是为了满足情报工作的需求。事实上，许多当今最流行的科技消费产品之所以发明，都是为了满足间谍活动的需要，比如说互联网、高清晰度电视和数码照相机。"



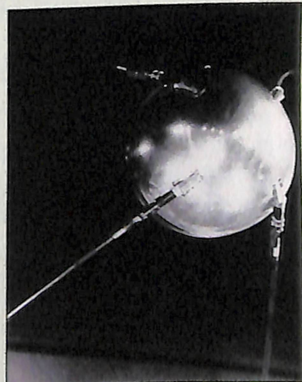
在间谍术发展的早期，潜伏和隐蔽的特质要求那时的间谍装备本身有着很大的隐蔽性，设计原则以小巧便携、多功能、有着良好的伪装性为主，这些稀奇古怪的小玩意儿在二战时期和冷战早期非常流行，因为这些东西对于潜伏在敌后的特工非常方便实用又不容易招惹麻烦，而且以当时的科技水平而言，精巧的设计往往会带来出奇制胜。不要小看了这些小玩意儿，他们背后往往有着庞大的设计与制作机构进行技术支持。也许大家对于007系列中，那个留着一头酷酷的白发，言谈举止幽默搞笑得让人捧腹的武器专家Q博士一定有着很深的印象（其实偶觉得，《国产007》中罗家英扮演的那个拿出太阳能手电筒的秃头博士一样很酷^_^），他每次在邦德出任务之前都提供一大堆古灵精怪的武器装备让邦德在一次次枪林弹雨中始终毫发无伤。这个Q博士正是这些间谍机构的技术支持在电影中的版本，或许他们的工作也真的和《007》电影中的那么轻松有趣。但到了冷战后期以后，通信技术的发展改变了情报获取和传递的方式，除了窃听技术被保留下来且得以继续发展之外，这些间谍们钟爱的小道具开始逐渐退出了历史的舞台，而正因为此，我们才可以在博物馆中窥见这些隐藏在日常生活用品中的小秘密。如今，这些一度为间谍带来神秘色彩的小玩意儿正静静地躺在博物馆的玻璃柜中等待游人的观瞻。位于美国弗吉尼亚州兰利市的美国中央情报局（CIA）的总部——乔治布什情报中心里有着一个间谍道具博物馆，里面展出了CIA五十多年来的间谍科技成果以及其他盟国和敌国的间谍道具展品，按照这个博物馆馆长托尼的说法，展出这些间谍道具除展示CIA五十多年风云变换的历史之外更是为新来工作的一些毛头小伙子和其他的年轻人加强间谍革命历史教育的。（详见下页"间谍道具秀"）

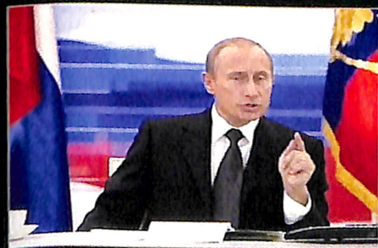

▲007中的Q博士。

在进入冷战后期之后，间谍战往往以更隐蔽的方式进行，这当然不是说，科技的力量已经被忽略，而是得到越来越多的重视。情报战的力量在海湾战争中已经得到很高的体现，未来的间谍战更将是情报、科技力量的角逐。

谍报工作之所以成为了科技力量的角逐，这和二战以后信息技术的飞速发展不无联系，一则军队往往可以很方便地将最优秀的科技人才网罗在自己的麾下，另一则则是现代科技的发展往往需要一种强制性的力量进行推行，这可以参考一下民用科技力量的发展，大公司之间的角力最后往往令科技产品或者标准成为了一种拖沓、烦杂、低效率的东西，这完全是从平衡各大公司之间利益的角度来考虑的，因而并非是最好的标准，而军队对此完全没有顾虑，所以军方标准往往是最简洁最有效的。有许多原本为情报战服务的科技现在已经逐渐民用化，放眼我们的四周，互联网、CDMA手机、数码相机、通信卫星、图像识别系统、信息的加解密技术等等，或许你并没有意识到这些已经成为了我们生活一部分的产品曾经是为情报机构服务的。

人造卫星是人类的电子技术、通信技术、远程监控、物理学、热力学、计算机技术成果集一身的产物，他是冷战期间美苏科技力量角逐的产物。自1957年苏联发射第一颗人造卫星SPUTNIK之后，卫星技术被迅速运用到情报获取上来。美国依靠其世界领先的航天技术，于1960年8月18日发射了世界上第一颗军事成像间谍卫星，到目前为止，全球共发射了557颗间谍卫星，几乎全为美国、俄罗斯及法国三


▲世界上第一颗人造卫星SPUTNIK。



勃任职，期间被派往东德德累斯顿从事间谍活动，这是世人共知的事实。其实普京非常附和我们在文章一开始时所述的间谍标准——中等身材、其貌不扬，当然他的间谍工作进行得如何也许是我们更关心的问题。从一位80年代曾在普京手下工作过的特工，我们了解到了一些普京在德国从事间谍生涯的一些鲜为人知的内幕。据说普京在刚涉入间谍领域时表现得相当陌生，甚至闹过不少笑话，但普京是个非常有效的自我控制者，在之后的工作中越来越凸现这一点对于一个特工来说的优势，或许也是后来他作为一个政治人物的优势。他不饮酒，也不抽烟，不恋钱，也不好色。他总是在控制着自己的感情，并且将秘密藏在心头。在他对自己的竭力控制之下，没有人能猜出他真正在想什么，也没有人觉得什么事能够难倒他，甚至几乎也没有事可以归罪于他。如今的普京从不讳言自己这段作为特工的历史，因为他认为既然历史事实就应该得到尊重。不过，这段历史倒从未影响他在政治上的飞黄腾达。

KGB内部设立了四个总局（相当于部级），七个管理局和五个独立处。

第一总局，主管对外间谍情报工作。下设S局（非法活动管理局），负责选拔、训练、派遣和管理通过非法和秘密途径去国外活动的间谍情报人员。

第二总局，主管国内反间谍反颠覆工作，下设三个业务局、八个业务处和八个地区处。第一业务局是政治安全局，下设十九个处，负责对来苏联的外国人和本国的间谍活动进行调查处理；第二个是工业安全局；第三个是技术支援局，负责设计制作特工器材。八个属于总局领导的业务处负责内部调查、纪律处分和电脑业务等工作，八个地区处主要在列宁格勒、基辅、中亚、西伯利亚等地从事工作。

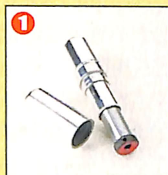
第三总局，从未对外公布过，所以不包括在内。

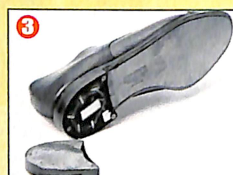
第四总局，主管边防部队的总局。

第五总局，即秘密警察总局。其任务是："镇

国所有。这些卫星分布在距离地面100至150英里高的16个椭圆形轨道上，每60分钟到90分钟便可绕地球飞行一周，并拍摄数万张照片。人造卫星区别于其他民用卫星之处在于两个关键技术——数码成像技术和地理信息系统的图像处理和识别技术，或许你面对这类科技名词有种晕乎乎的感觉，但是如果我告诉你数码相机和摄像头与数码成像技术有关而图像识别则是你刚才正在玩的Eyetoy的关键核心技术也许你就明白这些东西是如何改变我们的生活了吧。间谍卫星对地观测技术简而言之，就是通过向地面传输遥感图像再由地面对遥感图像进行分析处理来进行的。早期卫星遥感就是用的胶片成像，说白了就是拿个特制胶片照相机对着地球拍，但这种方式回收胶片是个很大的问题，在这个问题上，CIA闹过不少笑话，而且胶片成像的实时性也是一个很大的问题。随着电子耦合器件CCD（Charged Coupled Device，没什么新奇的，这玩意儿现在每台数码相机里面都会有）的问世，卫星开始直接将遥感图像的数字信息加密调制之后向地面传输，这样地面可以立即获得间谍卫星获得的实时照片，目前已可得到2米分辨率的全球对地观测遥感图像，并正迅速向1米迈进，预计到2015年将可获得小于1米的遥感数据。并且在实时性问

间谍道具秀

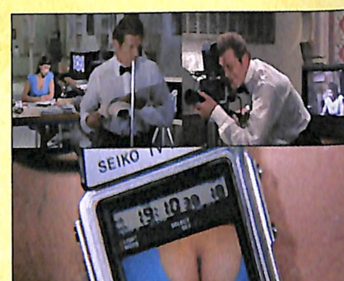


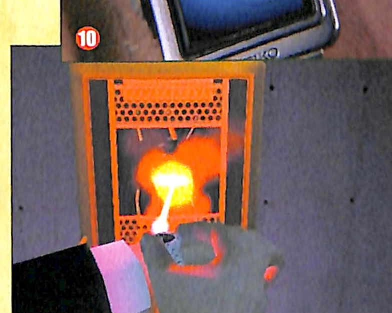










①伪装成唇膏的手枪——“死亡之吻”，揿下开关就会射出子弹，千万可得留神哦！它是专门为前克格勃的女性间谍设计的，当年可是人手一枝。

②美军在二战中使用的便携式M-209密码发报机，1943年研制。

③前苏联克格勃上世纪60年代生产的“窃听鞋”。这只鞋的鞋跟可安装一台小型无线电发射器。在进行窃听前，间谍首先要买通一个有通行证的佣人。一旦得逞，佣人将用“偷梁换柱”的方法使目标人物穿上“窃听鞋”。这样一来，目标人物的谈话录音就会源源不断地从鞋跟发送到间谍那里。

④“手表照相机”，德国1949年研制。

⑤“纽扣照相机”前苏联克格勃上世纪70年代生产，由镜头和遥控装置组成。平时，镜头隐藏在扣子里，只有拍摄的瞬间才会短暂地开合。由于隐蔽性好，这种相机至今仍被广泛使用。

⑥隐藏在戒指中的手枪，法国研制。

⑦内有MP5K型轻机枪的手提箱，德国研制。

⑧阿斯顿·马丁生产的DB系列，007钟爱的跑车品牌，在《007》第三集《金手指》中的肖恩·康纳利的坐驾开始，那部能够旋转车牌、具雷达导航装置的DB5，便使阿斯顿·马丁一举成名。而到了皮尔斯·布鲁斯南《择日而亡》中，进化了的DB7更是被改装成一个小型核武器库。

⑨007的旧爱，M354精工表，出现在1980年的电影《登月计划》之中。

⑩007的新欢，皮尔斯·布鲁斯南《择日而亡》中可以发射高功率激光的Omega手表。

Ⓢ翱翔在碧空中的U—2高空侦察机，1955年美国人凯利·约翰逊设计，飞行高度达70000多英尺，飞行员要穿着压力飞行服。美国CIA在6、70年代经常用它在前苏联和我国领空进行骚扰，一直到1960年在苏联内陆的斯维尔德洛夫斯克附近被苏联地对空导弹击中才被发现。

▲KGB总部大楼外景。

压一切来自国内外的反动分子和反动活动”。它是KGB的意识形态的心脏，专门暗中对付各类政治上的敌对者。第五总局下设九个局和一个直属处。1990年初，该局被改为宪法保卫局。

七个管理局分别是：

1.军队管理局（第三局），行使对整个苏军的监督职能；

2.技术管理局（第六局），负责生产特务器材；

3.监视监察局（第七局），对敌对分子进行长期监控，拥有“阿尔法”突击队；

4.通讯管理局（第八局），篇制本国通讯密码，从事外国通讯的监听和密码的破译；

5.警备管理局（第九局），负责苏共中央的安全保卫工作；

6.行政管理局，负责后勤和福利工作；

7.人事管理局，负责机构成员的考评升迁等工作。

后来，由于工作发展的需要，又增设了：

8.第十二局，负责在世界各地的进行电子窃听等工作；

9.第十五局，负责核武器指挥系统的安全保卫工作；

10.第十六局，负责国外侦听和密码破译工作。

另外，的五个独立处是：

1.特别案件调查处，负责大案要案的调查；

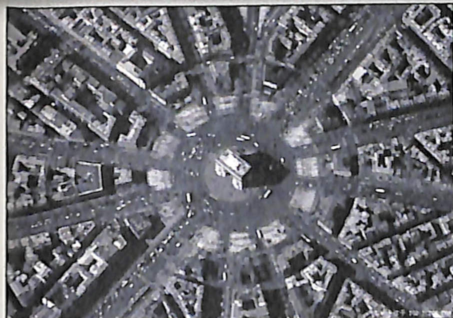
2.活动经验分析处，收留叛逃来的外国间谍；

3.国家通讯处，监督管理全国的通讯系统；

4.保卫处，守卫KGB总部各办公大楼；

5.档案登记处，对KGB的重要档案进行登记整理。

在上世纪90年代苏联解体之后，原苏联国家


▲卫星照片——巴黎凯旋门。


▲卫星照片——埃及金字塔。


▲卫星照片——日本东京市区。

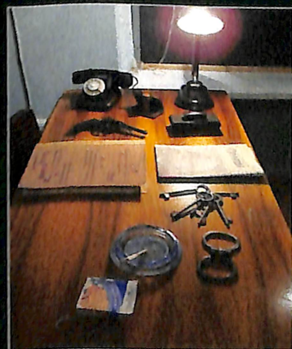
题上，卫星已经可以对地面数据进行每天2次以上低分辨率的覆盖，预计未来5年内可获得每天覆盖一次的中分辨对地观测数据和雷达遥感数据，观测对象将由二维向三维拓展。随着CCD技术的逐渐成熟，慢慢地开始民用化，从而我们得以享受数码相机给我们带来的方便与快捷。此外，遥感图像的数码化带来的另外一个问题是图像数据的处理工作量成几何级数增长，在早期回收胶片的时代，这可能并不是一个问题，但如今间谍卫星以几秒钟一张的速度向地面发送数码遥感照片，那么依靠计算机对于这些图像数据进行自动处理就成为了一个迫切的问题，地理信息识别系统就是在面对这个问题之后诞生的学科，他关注的问题就是对图像上感兴趣物体的计算机自动识别上面。这门学科目前是新兴学科，许多理论和技术尚在研究之中，就目前的科技水平而言，对于识别简单几何形体的两维图像已经顺利解决，但仍然有许多尚待攻克的难关，应该说他是信号处理将来的热点之一。图像识别的许多技术成果也已经开始逐渐民用化，最贴近我们游戏迷的例子就是Eyetoy，它所依赖的图像识别技术是比较基础的，未来随着图像识别技术的进步，在RPG游戏中跟踪玩家所有的行动将不再是个梦。

另一个最贴近我们的例子是因特网，因特网(Internet)的前身是美国国防部高级研究计划局DARPA（Defense Advanced Research Project Agency）的ARPANET（Adcanced Research Projects Agency Network），它同样是美苏冷战的产物。在ARPANET出现之前，在上世纪60年代早期曾经在各大学之间出现了一些小规模的联机系统，称之为计算机——终端系统，他们的做法是把多台远程终端设备通过公用电话网连接到一台中央计算机构成所谓面向终端分布的计算机系统，解决远程信息收集、计算和处理。但这种电脑的连接方式和公众电话网PSTN一样有着致命的弱点——抗打击性弱，一旦干线和交换机部分被摧毁，通信就随之中断，因而对于时刻需要保持通信联系的现代情报战而言并非是个稳健的系统。1962年美国国防部为了保证美国本土防卫力量和海外防御武装在受到前苏联第一次核打击以后仍然具有一定的生存和反击能力，认为有必要设计出一种分散的指挥系统：它由一个个分散的指挥点组成，当部分指挥点被摧毁后，其它点仍能正常工作，并且这些点之间能够绕过那些已被摧毁的指挥点而继续保持联系。而这一点的实现，是依靠划时代的通信概念——分组交换的提出而实现的，分组交换网的出现被公认为现代电信时代的开始，而ARPANET则有“分组交换网之父”的殊荣。当然，除了抗打击性强之外，分组交换网络还有一个优点，就是通过存储转发的方式提高线路的利用率，因为计算机的数据是突发式和间歇性地出现在传输线路上，在整个占线期间，真正传送数据的时间往往不到10%甚至1%，而且呼叫过程相对传送数据来说也太长，而采用存储转发这种方式，可以使通信线路不为某对通信双方所独占，大大提高昂贵的通信线路的利用效率，不过采用存储转发式通信方式在一开始也是为了提高抗打击性的考虑。依靠这种方式，即使遭受到巨大的打击之后，只要通信双方存在一条逻辑上的链路，谍报信息就能毫发无伤的传送过去。1969年ARPANET建立，美国国防部把位于洛杉矶的加利福尼亚大学、位于圣芭芭拉的加利福尼亚大学、斯坦福大学，以及位于盐湖城的犹他州州立大学的计算机主机联接起来，位于各个结点的大型计算机采用分组交换技术，通过专门的通信交换机（IMP）和专门的通信线路相互连接，在多年进化之后，这个网络成为了我们现在所使用的因特网。ARPANET所使用的TCP/IP协议，就是我们现在在因特网上使用的协议，这个协议制定的目的就是为了传送分组，而不必考虑各大公司的利益而做各种各样的妥协，所以最为简单和有效，因此成为了如


▲卫星照片——美国五角大楼。


▲卫星照片——美国的空军基地。

安全委员会KGB在俄罗斯总统叶利钦时期改组为俄罗斯安全部。在一开始，前任俄罗斯安全部长维克托·巴兰尼克夫忠诚于俄罗斯总统叶利钦；但在1993年9月，他突然背叛叶利钦并试图推翻俄罗斯政府，竟然指挥坦克向俄罗斯国会开炮。而且前KGB领导人瓦迪姆在此之前也早已摧毁了KGB的所有情报网络并向驻莫斯科美国大使泄露情报机密，将KGB的机密文档出卖给任何人，甚至是前苏联的敌人。因而曾享有盛名的KGB情报机构崩溃分解，同时俄罗斯安全概念的变更也使前KGB的制度和体系完全消失，从此KGB成为了一个历史名词。


▲KGB已经成为历史。

英国陆军情报总局MI

作为老牌间谍国家，冷战时期的风头逐渐被美苏间谍机构盖过，但仍然隐藏着强大的实力。

我们在前文中叙述过，现在英国的间谍机构源自一战之前对情报机构的重组，重组后的间谍机构由军情五局（MI5）和军情六局（MI6）组成，分别负责国内和国外的谍报事宜。

陆军情报五局，又称英国秘密保安局、军情五局，代号为MI5，缩写为S.S，成立于1909年，总部设在伦敦梅菲尔区柯尔曾大街一座八层楼里，最近迁到泰晤士豪斯的造价2.3亿英镑的新总部。总部里存放着大约200万人的档案。除总部外，它在伦敦的梅菲尔、圣詹姆斯、布卢姆斯伯里各区都设有办事处、训练所。在英国掌管的其他领土上，保安局也设有情报机构和海外站。此外，它还与军



▲MI的标志。

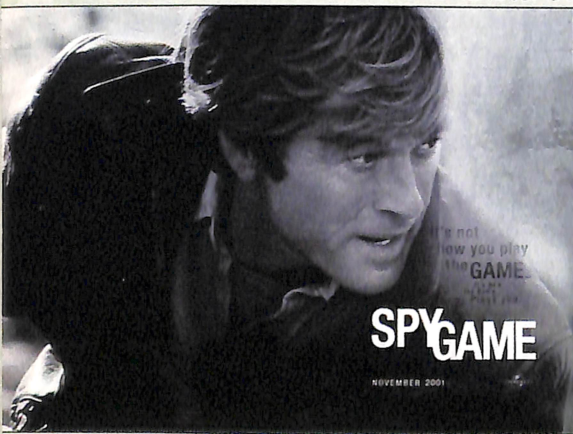
今事实上的工业标准，与之相比较国际标准化组织（ISO，International Standards Organization）从平衡各大通信公司的角度出发在1984年制定的网络协议OSI（Open System Interconnection，开放系统互连基本参考模型）则成为了一个累赘拖沓的东西，现在只是作为一种理解网络层次结构的模型而并没有得到实际的应用。

扩频通信技术也是源自情报战的需要而诞生的科技，它的最初构想是在第二次世界大战期间形成的。在二战后期，人们发现情报的干扰和抗干扰技术成为决定胜负的重要因素，所以迫切需要找到一种可以在强干扰特别是人为干扰的情况下仍然保持高度保密性的通信方式，所以战后许多科学家投入研究寻找这种拥有优良性质的通信方式，最后一致得出了“最好的抗干扰措施就是好的工程设计和扩展工作频率”的结论，最后找到的扩频通信方式是基于如下的原理：如果对窄带信号使用编码的频率控制，则可以使其在任何时间占据宽频段中的任何一部分，这样敌人要进行干扰就必须维持很宽的频段。到了20世纪50年代中期，麻省理工学院林肯实验室开发出了第一个真正实用的扩频通信系统F9C-A/Rake，改良后很快就投入到军方的情报传输中，此后的20多年扩频通信技术一直是作为美国情报部门的主要通信手段，但是一直到上世纪80年代扩频通信的概念都只是在军事通信系统中得到应用，因为这种通信方式对通信数量要求较高民用化来说有着一个明显的缺点——占用频带资源过高，所以需要寻找一种通信的复用方式，这种状况到了上世纪80年代中期才得到改变，因为码分复用技术（CDMA）的出现，使许多用户可以同时使用这样的宽带信道，才使扩频通信有可能进入民用。如今码分复用－扩频技术主要应用于蜂窝式移动通信，这项技术是在上世纪70年代中期由美国的普渡大学（Purdue University）首先提出的。采用这种技术，对每个用户而言，其他用户的信号都作为干扰信号而被有效地抑制，因而有可能容纳更多的用户。所以CDMA通信方式相对GSM（中国现在大多数手机的通信方式，基于时分复用原理）通信方式有着非常明显的优点就是抗干扰性高、保密性好（不过这一点在中国可能不太一样，应为不管GSM也好，CDMA也好，通信的质量都依赖于基站的数量，在相同情况下CDMA要优于GSM，但如今中国CDMA基站的数量和质量要远远比GSM基站差，这也是为什么中国CDMA用户经常抱怨通话质量不如GSM好的原因），这又是一个间谍科技造福大众的例子。

所以，间谍科技除了充满神秘色彩之外，也并非完全是破坏性的，它也有造福人类的一面，或许正在以一种你尚未察觉到的方式影响你的生活。

如何成为一名间谍

隐藏在间谍神秘身影背后的英雄事迹或者说是罪恶勾当被一点点揭露之后，大家是否有跃跃欲试的心情呢？甚至成为一个有高雅的修养、广博的知识、顽强、冷静、胆大、善变、机警、镇静、认真、精细，又有如贵族一般儒雅的间谍或许早已是你心中的梦想。那么你的梦想和现实究竟有多少距离呢？或许你看了以下如何成为一名间谍的内容后你可以了解得到。



首先，先要搞清楚你为什么想成为一名间谍和成为一名什么样的间谍，并非所有间谍都是出自自愿，有些完全是因为被胁迫才会被情报部门利用，甚至有些是敌对阵营的高层官员，这类间谍身上我们当然不要指望能找到风流倜傥的一面。

间谍都是从情报工作所需的技能和能力出发以不同手段招募的。比如一个情报机构的技术后勤部门需用人员时常常可以刊登广告招募具有专门知识的人；假如需要一定科学知识的话，像电脑或核间谍都是根据所需的技能和能力从各大学的理工科类人才中进行选拔，有时语言学家也能以此途径招聘到；而英国CIA那些从牛津大学和剑桥大学招收的文史哲、社科及地理、政治专业的学生则显然是安插在英国各驻外使馆中以外交官的面貌出现的。一个庞大的情报部门可能雇用的专家达数千人，但实际上招募来积极开展国外情报搜集工作的间谍却寥寥可数。

实际上搜集敌方情报的专门行动很少由情报官亲自来完成，为完成这项任务，情报官会招募那些因其职位之便而能获取所需情报的间谍。招募和指挥间谍的官员通常被称为联络官（CaseOfficer），他们中的大多数以官方身分在大使馆工作，受外交豁免权合法保护。其他可能没有外交豁免权，借助伪装身分进行工作。在寻找可能的征募对象时，联络官的目标通常是外国情报机构的成员或外国使馆雇员。任何能接近情报的人都是有用的。要是能够招募可作内线间谍的情报官，则更具价值。司机、秘书和维修人员都能提供消息



情六局苏格兰场共同使用格罗夫公园的侦察中心。

军情五局主要由行动和管理两个部门组成。行动部包括5个处：情报资源和信息处，反国际恐怖处，反国内恐怖处，反谍报和防扩散处，反颠覆处。管理部门包括人事处、计财处和后勤处。此外，军情五局还设有一些独立的处，如秘书处、法律顾问处以及安全保卫处。各处均以代号称呼。各处下设科、组、小组或按地区、工作方向分工的“片”。

军情五局名义上曾先后归陆军部、内政部管辖，但它实际上一直是由首相直接控制的。局长下设两位副局长，一位管行政部，另一位管管理部；而秘书处和法律顾问处则由局长直接掌管。有趣的是，此局近两任局长均为女性——前任斯特拉·里明顿夫人和现任的伊丽莎·曼宁厄姆·布勒女士，而且均为铁碗的女权主义者，我们不妨可以认为《007》系列中的女上司M女士就是在影射她们。


▲007中的M女士。

第二次世界大战以后，该局的主要职责是反谍保安，防止别国、特别是敌对国家的情报间谍活动，这一点和美国联邦调查局相似，但不享有警察的权力，不能进行人身搜查和逮捕，如需搜查处逮捕，必须会同伦敦警察厅进行。冷战结束后，军情五局的主要任务是重点打击国际国内的恐怖活动，包括爱尔兰共和军在国内进行的恐怖活动，防止英国核武器、化学武器以及生物武器技术的扩散泄漏，调查国内工会以及其他“抗议组织”的政治活动，防范国外针对英国所从事的各种间谍活动。它依靠广泛地雇用秘密情报人员进行窃听、监视、邮检等手段实施自己的职责。

该局现有雇员2000余名，其中牛津和剑桥大学的毕业生为1/4，英国间谍机构历来都是注重在牛津大学和剑桥大学招收间谍。特别是两校中的文科、历史、哲学、社会科学及地理、政治等学科的学生是理想的间谍人才。其录用雇员的主要途径是通过英国的文官体系进行筛选；其次是通过在报纸上刊登匿名“广告”吸收新人。据估计，MI5现每年经费约1.5亿英镑，其中44%用来打击



▲狱中的以色列间谍。

以招募到更多的间谍。当然如果没有一些手段的话，别指望这些人能够心甘情愿地为你服务，联络官往往从人性的弱点出发打开一个个小缺口，比方打探官员的私人问题，如经济困难、酗酒，也可能是私通事件，并以此为把柄操纵对方。金钱问题可能是招募间谍最可利用的因素，这是人性亘古而来的弱点，在东西方情报界都屡试不爽，而且一旦一个可能受招募的间谍接受了金钱，他要摆脱控制只会越来越困难；其次对于社会制度和民族主义的信仰也同样可以成为投身情报工作的理由，特别的有如“摩萨德”就以此招揽到大批愿意为“犹太复国主义”献身的人才；胁迫手段可能是不得已而为之的手段，通常用于和重要情报有关而又需要保持体面姿态的高层官员，因为这些人的私生活一旦被披露，他们通常将面临一切的毁灭。但由于并非是心甘情愿的出卖情报，所以这类间谍通常无法成为稳定的有保证的情报来源。虽然现在，同性恋，当然还有异性恋，已不再是胁迫的有效手段了，但是经济上和婚姻上的困境仍被利用且不乏成功之例；最后，利用人的自大心理也不失为一种有效的手段。不要小看了这一点，所有的人都喜欢受恭维，联络官中的心理学高手会利用这一点让你在不知不觉的情况下泄漏你所知的机密情报，虽然有一些人能意识到其中存在的危险，但他们在坚持相信自己比情报专家聪明的情况下却被不知不觉地利用了。

当然这不是说，情报机构不需要派驻海外间谍，只要等着这些有着人性弱点的鱼儿自己上钩，乖乖地把情报拱手献上。首先，海外派驻的联络官需要经过特殊的训练，其次某些敌对势力的情报获取不用非常手段无法获得，更不要说暗杀式任务了，所以各国的间谍机构还有一个重要的职责就是训练新手。训练的内容也根据所需间谍人才的类型而定，大多数新手被招募之后，就根据本身特点和需要会被送上众多不同道路中的一条。一些主要的情报机构，诸如中央情报局和克格勃，都需要大量的技术和分析人员支持他们的行动计划，但这些人其实更接近于普通的技术人员而非我们通常意义上的间谍，他们在刚进入情报机关工作时接受一些简单的极其基础的情报工作基本概念，然后和通常公司或者研究所内的同行一样无甚差别地工作；而对传统意义上的间谍，比如指定以情报官或联络官为职业的被招募者将接受更为广泛、进一步的强化训练。西方世界，间谍训练的内容一直沿用二战时期国特别行动处（SOE）和美国战略服务局（OSS）联合制定的训练计划作为基础内容并不断扩充，这些内容逐渐构成了西方谍报训练的特征。

不过随着谍报工作的工作方式产生变化，和曾经极端机密的间谍工具如今静静地躺在博物馆中供游人观瞻一样的理由，这套曾经被视为最高机密的英国特别行动处（SOE）训练教材已经不算是什么机密，不久之前刚被英国公共档案馆整理出版，让我们这些对神秘的间谍工作抱有好奇心理的间谍爱好者得以一探究竟。

按照这套教材，通常在正式特工训练之前有一套用来筛选新成员的心理评估系统，这套系统同训练计划结合起来可以在不同阶段淘汰不合适的受训者。接下来受训者都要经历一个基本训练期，训练内容包括野外技能（生存技能）、通讯、破坏活动和不同形式的格斗。最后是更高级的训练课程，要训练间谍在特定的国家完成专业任务的能力。书中还透露，那些被招募执行特别任务的特工必须学习一系列破坏以及暗杀技能。其中最让人不寒而栗的是，特工们必须学会在不幸被敌对势力逮捕以及审讯的情况下求生甚至自杀的本领。

二战时期，英国在加拿大安大略湖北部的一个小镇上建立了间谍训练营“X”，并使用这套教材训练特工，许多著名英国间谍都在此接受过训练，二战之后大量美国中情局的特工也在这里接受训练（或许这就是《MGS3》中所指的“哲学家”们的间谍学校）。训练内容主要包括徒手、械斗和枪械已经其他间谍知识。在训练徒手格斗时，教官会告诉学员，不要拘泥于拳击的规则。有时候，规则规定了不许击打的部位，正是格斗的最佳目标，因为很少有人意识到这里需要防守。这有点颇似李小龙的武术哲学，因为创立这套间谍格斗术的暗杀专家威廉・费贝恩少校正是著名的东方学家，此人在二战前曾供职于旧上海的警察局，对东方的军事艺术颇有研究，对常规武器的非常规使用是他的专长。据说，以前特种兵所用的双刃匕首就是他和另外一个人发明的。俘虏在这套教材里也成了累赘甚至是危险的东西。在“搜查俘虏”这一课，学员们被告知，要尽可能先干掉俘虏。如果不方便，也务必要让他面贴地、手朝前躺下，用枪托、枪柄甚至靴子“修理”他们。尽管这听起来似乎有点儿残忍，但是，教材的观点是与其让他们生不如死，还不如趁早把他们解决了。所谓的间谍的“卑鄙手段”，正好能让你尽快“结果”他们。在手枪训练上，则坚持“两发子弹”原则。第一枪也许已经是致命的，但最好还是补上第二枪。因为这样才能让对方的神经系统立即崩溃，确保不再醒来。一旦被捕或者遭到审讯，特工们最严峻的考验也就来了。大纲告诉特工，在

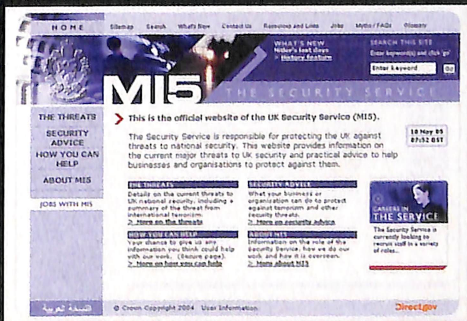


▲用于隐藏间谍身分的伪造证件。

国内恐怖活动；26%用来打击国际恐怖活动，反间谍和防扩散活动占25%，反颠覆活动占5%。

而陆军情报六局，又称秘密情报局、军情六局，缩写为SIS，代号为MI6。对外又称“政府电信局”或“英国外交部常务次官办事处”。其资格要老于军情五局，西方情报界更把MI6看成是英国情报机关的“开山祖师”，从伊丽莎白的开创初期至今，它和它的前身都是严格保密的，1909年，英国情报机关改组后，MI6的称号一直被沿用下来。

军情六局是英国的主要间谍情报机关，它的主要任务是：负责在国内外搜集政治、经济和军事情报，从事间谍情报和国外反间谍活动。1940年，丘吉尔出任英国首相，军情六局局长遵照丘吉尔的指令，首先集中精力通过无线电监听截取情报。它调进一批破译专家，成立破译小组，掌握了德国的高级密码机，窃取了大量军事机密。并且第二次



▲MI5的官方网站是这个样子的。

世界大战后加强了与美国中央情报局的联系。秘密情报局受外交部监督，直属首相领导，它的总部设在伦敦威斯敏斯特桥南边一幢20层楼内。最近搬到沃克斯霍尔的一幢俯瞰泰晤士河的造价2亿多英镑的新总部里。总部下设7个地区处、4个局和1个室。

7个地区处是非洲处、中东处、远东处、苏联东欧处、欧洲处、美洲处、本土处。

4个局是人事与行政管理局、情报制作与需求局、反间谍与安全局、特别供给局。

1个室是电子计算机室。

冷战结束后，秘密情报局专门成立了由苏联问题专家组成的特别情报办公室，该办公室负责监视有关前苏联核武器、独联体军事动态等。

仅仅遭到审讯的时候，千万不要紧张。因为一般对方总是装出一副什么都知道的样子，但这仅仅是假装，否则就不需要讯问而直接逮捕，所以在面对审讯的时候有必要保持时刻冷静。在教材的最后一章中，建议在非常时刻被捕的特工还是自杀为好，否则，一旦被逼供出机密，将会有成百上千的人因此而被牵连，因此，特工们在执行任务的时候，被建议随身携带一枚剧毒药片，但实际上真正有勇气用到这片药片的特工并不多，大量的间谍往往是以交换敌对势力间谍的方式获得自由。

在一整套严酷的间谍训练之后，一般被派驻海外的间谍会获得一个掩护身分（Cover），这可能是一整套完整的履历文件（Legend），它是用来掩盖间谍真实身分而编造的生活经历和背景。或许这听起来很简单，但一套履历文件要做得令人相信且足以经得起敌方反情报部门的检查并非是件容易的事，三个因素决定了编造掩护身分或履历文件所花费的时间和精力：任务的重要性、身分保持的时间长短及所经受检查的严格程度，一个细小的错误可能会造成惨重的损失，所以这往往是关系到特工安危的一项重要的步骤。在获得这套伪造得足以乱真的履历之后，间谍将被派往所需的地方，波澜壮阔的间谍生涯从此展开。

活跃在游戏世界的间谍英雄

乱世红颜有谁怜

——貂蝉

出场游戏 《三国志》系列、《吞食天地》系列、《三国志英杰传》系列、《决战2》、《三国志战记》系列、《真·三国无双》系列……

若论游戏世界中最有名，出现机会最多的间谍，自然非我们沉鱼落雁、羞花闭月的貂蝉美眉莫属（Snake："为什么不是我？"）。在男尊女卑的三国历史中，得以留名的女子屈指可数，即使这几个屈指可数的弱女子，在正史上也基本没有什么记载，稍微有福气一些的最多也就寥寥几行字的叙述，只有《三国演义》出于小说情节的需要添加了几个，既然是小说，真实性尚需怀疑，更无法依此判断谁是三国历史中的花魁。那么好，既然只有《三国演义》可以依照，那么我们就拿这个来看看在罗老夫子眼中，谁更漂亮一些吧。如果以美丽为评选标准，那诸葛亮的老婆黄氏（月英乃是光荣杜撰）自然排不上号（月英："哼！智慧更重要！"）；至于孙权之妹孙氏（尚香乃杜撰）书上突出的是她的英武；蔡琰（字文姬，蔡邕之女）则以才学闻名；大小二乔名震江东，引得曹阿瞒心痒难熬，命儿子大才子曹植作《铜雀台赋》，内有"揽二乔于东南兮，乐朝夕之与共"，成为诸葛亮激怒孙权、周瑜，得以联吴抗曹的一大关键，应并列榜首（其实此乃罗老爷子胡诌，曹植原赋实为"连二桥于东西兮，若长空之虾蝀"，被其改为了"揽二乔于东南兮，乐朝夕之与共"，看来罗老爷子很有kuso的精神，不过我们以《三国演义》为依据，姑且忍之）；而曹丕见甄氏时突觉红光满面，观之玉肌花貌、有倾国之色，遂乘乱而纳之，可居探花之席；那么貂蝉呢？王允觉得她"色艺俱佳"、吕布只说在宴会上目不转睛地看她、董卓称其其颜色美丽，不过他称赞貂蝉乃"神仙中人"又似乎有客套的场面话的感觉，这些对貂蝉的形容显然和绝世之貌尚有距离，更何况貂蝉原为邵阳宫中的宫女，后流落民间，真若倾国倾城，怎可能沦落为王允府中歌伎呢？可见貂蝉之容在三国诸女中算不得出类拔萃，但为何只有她被算作中国历史的四大美人之一呢？如果按照四大美人实为四大名人的说法，貂蝉能够有资格被列入四大美人，原因是在于其是三国历史上最有名的女人，而她之所以成为三国这个男权社会里最有名的女人，其原因在于她轻轻松松地将虎牢关千军万马都无可奈何的盗世奸雄董卓血溅石榴裙下，固有前人评曰其"有胆有识"。



貂蝉可谓中国历史上最有名的女间谍，她本是司徒王允府上的歌伎。因董卓恶贯满盈、飞扬跋扈，故民有怨言。王允不满，一心想除之，但苦无良策，终日茶饭无心。他视为亲女儿的歌妓貂蝉窥知情由，表示"如有用妾之处，万死不辞"。于是王允精心设计了个"连环美人计"，先将貂蝉许给董卓义子吕布，未及迎娶又献于太师董卓，挑起董、吕两人的矛盾。貂蝉对王允的意图心领神会，巧施美人技周旋于两大强者之间，大闹凤

军情六局是英国惟一使用非法手段在国外搜集秘密情报的单位。它的工作人员大批派出国外进行情报活动，通常以担任英国驻外使馆的秘书、随员或低级新闻官等职务作为身分掩护。它的情报员大多数是外国人，他们都直接或间接地接受秘密情报局的指挥，即设在英国使馆里的情报站的指挥。情报员搞到情报后，首先直接或间接地送到负责招募他的当地情报站，然后由伪装成外交官的秘密情报局官员对其价值和可靠性进行初步估价。如果某份情报被认为是有价值的，就给它附上适当评语，送往伦敦总部。伦敦情报站负责招募特工，并对外国驻英外交官员进行监视，了解他们的习惯、兴趣和爱好。为了搜集情报，特别是有价值的情报，秘密情报局的特工人员采取任何行动，甚至暗杀，都是被允许的（从这点来看，拥有杀人执照并且经常参加海外谍报工作的007更像是军情六局的特工）。

由于牵涉到暗杀和国际窃听等非法手段并且也是从保密角度考虑，军情六局的经费和人员编制从来都是秘而不宣的。1993年12月，英国广播公司制作一个专题节目披露说，秘密情报局有特工1500名和2000名后勤人员，每年经费为1.5亿英镑。活动范围遍及全球。

以色列情报机关摩萨德

以色列的摩萨德同样是世界上最著名的情报机关之一，它与前苏联克格勃、美国中情局等齐名，素以凶狠精悍著称。



▲摩萨德的标志。

摩萨德成立于1951年4月1日，总部位于以色列特拉维夫市南端海滨的一座不起眼、陈旧的棕褐色小楼内，它是伴随着"犹太复国主义"运动的发展和以色列国的成立而形成的。在以色列独立以前，大约上世纪20年代，巴勒斯坦地区有一个犹太秘密军事组织"哈加纳"（意为"防务"），这个组织是为了专门、有组织地向巴勒斯坦地区犹太人秘密购买武装、偷运武器和组织非法移民而成立的，而为这些活动收集情报的则是一个附属"哈加纳"的"沙亚"情



仪亭一幕终于令吕布董卓心生怨隙、父子反目，最后董卓被吕布斩于宫门之外，吕布也第二次的背上弑父的大逆罪名。貂蝉的出色表演，使王允的计划实施得天衣无缝，顺利地铲除了当时朝中一大祸害，后人叹曰："司徒妙算托红裙，不用干戈不用兵。三战虎牢徒费力，凯歌却奏凤仪亭。"由于貂蝉此乃为民除害之举，故虽非清白之躯，但仍被万民所敬，得以名列四大美人之位。

在三国诸多豪杰之中，貂蝉虽为蒲柳弱质，但知名度却并不比《三国演义》中的"三绝"曹操、关羽和诸葛亮低多少。然而对于历史上是否真有貂蝉其人，这一直是个有着争议的话题。《三国演义》为小说家言，自不可尽信，但吕布与董卓之间为了侍婢而闹矛盾，正史上倒确实有记载："《后汉书·吕布传》有这么一段记载："卓以布为骑都尉，誓为父子，甚爱信之。尝小失意，卓拔手戟掷之，布拳捷得免，布由是阴怨于卓。卓又使布守中阁，而私与侍婢私通，益不自安。"从这一记载里，可以看到貂蝉的影子——董卓的一位侍妾，而董卓与吕布的怨隙，也确实是因女人而引起，《三国演义》中那段"董太师大闹凤仪亭"的故事，就是因此演绎出来的。三国英雄的故事在他们的身后就开始进入民间，于是这位"侍婢"在许多人民群众和民间艺术家的创造下，形成了这一光彩夺目的貂蝉形象。到了元代，元杂剧中貂蝉戏已经形成一个系列，《锦云堂暗定连环计》、《夺戟》、《关公月下斩貂蝉》等扮演的都是貂蝉的故事，这些都对罗贯中的《三国演义》中的貂蝉形象影响很大，其中影响最大的要数《锦云堂》，在此剧中述说了貂蝉的身世以及她名字的来历，还有她和吕布的一段孽缘。在剧中，貂蝉本忻州人任昂之女，小字红昌，灵帝时选入宫中，掌貂蝉冠，故名"貂蝉"。后来皇帝把她赐予了并州刺史丁建阳，建阳将其配给了义子吕布。在黄巾之乱中，貂蝉与吕布相失，而为王允所得。貂蝉后来在花园烧香，祷念吕布，为王允发觉，因此密议，订出连环计。在宋元讲史中，貂蝉也是吕布之妻，失散后流落到王允府中。不过其他类似《白门楼》和《斩貂蝉》剧中诸如男尊女卑、红颜祸水等封建流毒甚盛，有损我们貂蝉美眉美好的形象，这里不谈也罢。

无论如何，对于貂蝉这位女性，用有胆有识来评价并不算过，后世的史学家对其也多为溢美之词，评价远比他夫君三姓家奴吕布为高，即使有红颜误国这类恶毒的诽谤，仍然无法淹没其清丽的光辉。是啊，对于一位牺牲自己最宝贵的贞洁来救万民于水火的伟大女性来说，再用充满浊臭的封建教条来评价实在是大煞风景之事。中国电影业的先驱周剑云曾撰《论斩貂蝉》，专门对野史中关公斩貂蝉一事做了申辩："貂蝉无可责之罪，吕布亦非可责貂蝉之人……彼三姓家奴，人品去貂蝉远甚，貂蝉不骂吕布足矣，布有何辞责骂貂蝉乎？若关公者，熟读春秋者也。西子奉勾践命，志在沼吴，与貂蝉奉司徒命，志在死卓、布父子，同一辙也。关公不责西施，而乃月下斩貂蝉？余敢谓关公圣人，必不为此杀风景事！"此为有识之士为貂蝉翻案，要历史还她一个公道，所谓一时乌云蔽月、宝珠蒙尘，终有拨云见月的一天。

貂蝉的结局说法甚多，野史中说她在吕布死后为关羽所得，因关羽觉得她误国，所以将其斩于月下，私认为此为最下品结局，充满着封建流毒；而《三国演义》中前段虽把貂蝉写得光彩照人，但董卓死后说她从于吕布，又在下邳之战中与严氏一起鼠目寸光，拖吕布的后腿，后吕布陨命白门楼之后就再没有提及，似乎对其也无多少尊重；倒是电视剧版本《三国演义》让她在董卓被诛后悄然隐去，其后来的命运到底如何？就此不表，留给观众自己去想象，算是一种比较聪明的做法。至于《真·三国无双4》中貂蝉看着吕布被诛的结局，还是过于凄惨了些，虽忠于《演义》，但还是让人不忍心接受。

当我们再次操作貂蝉挥舞着金丽玉锤、以曼妙的舞姿舞动在腥风血雨的三国战场上时，会记挂起她内心的酸楚吗？

危机关头蛇影现

——Solid Snake

出场游戏 《潜龙谍影》系列

"好了，轮到你了，Snake，我知道你板凳坐到屁股凉了！"

只听黑暗中轻轻地哼了一声，一个烟头的火星在漆黑的背景下划出一道优美的弧线，一位极酷的胡子大叔出现在大家面前，顺势要往台下跳。

天之业云赶忙拉住，"别，这里不是华盛顿大桥。来，还是让大家好好看看你吧。"



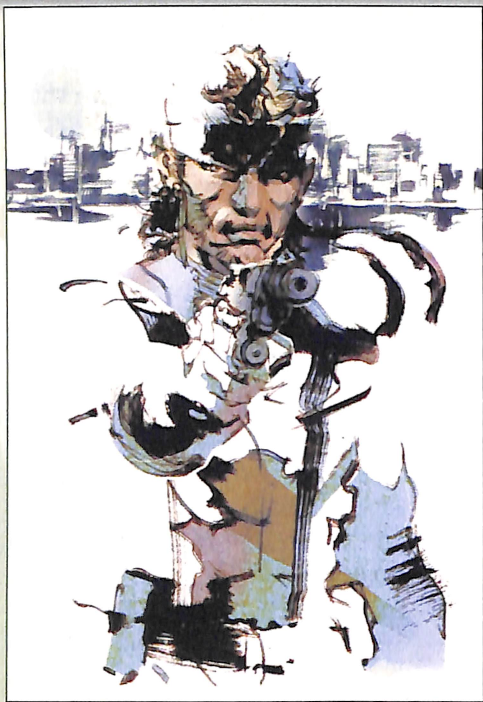
报机构。1948年以色列国成立后，"哈加纳"为"以色列国防军"所代替，6周后，"沙亚"为"对外情报机构"所代替，这就是摩萨德的前身。

1937年，巴勒斯坦的犹太人在"沙亚"的基础上建立了名为"摩萨德"的组织，专门负责为巴勒斯坦地区的犹太人地下武装购买和偷运武器，并负责向巴勒斯坦组织偷运犹太人移民，最初总部设在法国巴黎。1940年巴黎被纳粹德国占领后，"摩萨德"转入了更隐蔽的地下，也更积极向巴勒斯坦地区偷运武器和组织非法移民。

1948年，巴勒斯坦的犹太人建立以色列国，但在刚建国之初情报界之间的分工非常模糊，职责往往相互重叠，而且组织之间经常相互争功邀赏，常常产生摩擦，不仅如此，以色列的海外派驻间谍在欧洲又肆意挥霍，生活十分奢侈，这就更引起了其他情报人士的愤怒。现在作为以色列情报机关的萨德正是从这些情报部门之间的相互摩擦和冲突之中诞生的。当时以色列的总理本·吉里安对此状况十分恼火，于是下令对情报机构进行整治。起初，整顿尚可以说是在有条不紊地进行，看来一切还算顺利。但是那些原属政治处的谍报人员却对此大为不满，在一个名叫本·纳坦的高级谍工的领导下，他们拒绝服从这一由最高领导人执行的改组，他们提出了集体辞呈，并焚烧了手中所有的秘密档案。这一反叛行为遭到了总部的镇压，以色列的各大情报机关被迫进行全力改组，结果，于1951年4月1日成立了"情报暨特别任务局"，1953年沿用了以前偷运武器和组织非法移民的机构名称改名为"摩萨德"。国内安全机构的领导人艾泽·哈雷尔出任首任局长，此人往往被人们描绘成一位修道士般对犹太复国主义虔诚的人物。他认为，情报局长的工作就是为其下属树立榜样，所有摩萨德的男女应该和他一样



▲摩萨德前局长埃夫拉伊姆·哈莱维。



天之业云：“我向大家介绍伟大的战士，传说中的英雄——Snake先生。”（啥，不用介绍，大家都认识）

在一片耀眼的闪光灯中，Snake终于露出少见的腼腆来。

作为游戏史上最成功的主角之一，Snake原本没有想到自己会如此有名，但当他那些传说中的经历被好友小岛秀夫逐渐披露出来之后，鲜花和掌声就像潮水一般地向他涌来，甚至他开始怀疑以后和梅丽尔是否再能回到原本在阿拉斯加安宁的生活中去。

作为魔童计划的产物、Big Boss的克隆体，Solid Snake原本只是作为战争工具被制造出来，甚至只是一个有着缺陷的不完全克隆体，虽然对这一切，他原本毫不知情。在其年轻时，Solid Snake被训练成了一名战士，凭借高达180的智商，他学会了流利地讲六种语言、跳伞、斯库巴潜水（戴自携式潜水呼吸器潜水），以及各式各样的技能。20世纪90年代初他加入猎狐犬接受训练，最终获得仅次于“Fox”的代号“Snake”，当然他表现得非常优秀，位居第二的原因是因为当时任猎狐犬指挥官的Big Boss认为Snake只不过是一个新手。在猎狐犬的训练生活中Snake结识并与Gray Fox成为好友，Gray Fox是猎狐犬惟一得到“Fox”称号的成员。1995年，Gray Fox被派往潜入军事国家Outer Heaven收集情报，但不幸被捕。他传回的最后一则信息中提到了Metal Gear，一辆步行核武战车，从此，Solid Snake的人生就开始和这辆战车紧紧地相连。Big Boss命令Solid Snake去寻找Fox，并完成其未尽的使命，任务代号“N313侵扰行动(Operation Intrude N313)”。虽然有所疑虑，但还是接下了这个任务，在穿越重重阻碍之后，他救下了Gray Fox，而且最终发现Outer Heaven的首领——竟然是Big Boss——世界上最优秀的战士之一，猎狐犬的指挥官，同时也是通过送话器给予Snake信息支持的人！Snake认为这正是为何会派像他这样一位新手来执行这项任务的原因，最终Snake摧毁了Metal Gear TX-55，并打败了Big Boss。基地即将爆炸，Snake脱出，Big Boss趁乱得以逃脱。

在这项任务之后，决定退役的Snake潜入加拿大山区隐居，但却被美国中央情报局（CIA）给找到，在为他们做了6个月的特工后，Snake受够了那里的体制，毅然离去。之后，他做了一名雇佣兵，随后再次退役，隐居于加拿大山区。但是，1999年，他再一次被猎狐犬的新领袖Colonel Campbell召回，为的是要他去一个在中东新建立的军事国家桑给巴尔国（Zanzibar Land）解救被绑架的捷克科学家Kio Marv博士。这位博士因为发明了石油提纯剂“OILIX”而闻名，由于“OILIX”拥有强大的军事潜力而被桑给巴尔国相中，所以博士被劫持。Snake的任务就是潜入敌后解救博士，同时夺回“OILIX”的配方。在任务的执行过程中，Snake意外地发现桑给巴尔国的始作俑者居然是Big Boss，而自己的老友Gray Fox也跟随着其前任指挥官，俨然成为了该地雇佣军的领袖，同时也再一次发现了Metal Gear的踪迹——最新型的Metal Gear D。在经过一次又一次生命攸关的搏斗之后，Snake终于站到了这一切的始作俑者、自己的老师Big Boss面前，并从他口中得知了自己的身世——自己是Big Boss的克隆体，在一对一的殊死战斗之后，Snake最终杀死了Big Boss——自己生理意义上的父亲。最后借助了一架直升机，和一位中情局间谍Holly White一起逃离了该地。

任务结束之后，Snake再次离开了猎狐犬，而这一次，他住进了阿拉斯加双子湖畔的一间小木屋中。在经历了Outer Heaven及桑给巴尔国事件后，Snake患上了创伤后压力心理障碍症(PTSD: Post-Traumatic Stress Disorder)，这使得他几近疯狂。为了消磨时光，忘记过去，Snake当上了狗拉雪橇赛手，并拥有了自己的爱斯基摩犬。

但这种平静的生活很快就被突如其来的新任务打乱了，2005年他被同样被迫复出的Colonel Campbell招回执行任务——解决猎狐犬奇怪的背





▲摩萨德女特工自传《我不得不杀人》是一本畅销书。

爱国和无私，并对以色列的一切都应抱有与他一样的热情。哈雷尔在接下来的10多年内成为了世界情报界的风云人物，并确立了以色列情报系统的性质和主要职责。根据以色列的有关法律，“摩萨德”局长直接向总理负责，每周进行一次例行汇报，并且在特殊情况下有权不需通报可以直接晋见总理。“摩萨德”局长还是国家最高决策五人小组的成员，其他四人为总理、外交部长、国防部长、财政部长。“摩萨德”局长权责之重可见一斑。20世纪60年代后，以色列法律还规定摩萨德局长的姓名为国家机密，不得公开，所以之后的“摩萨德”领导人无人知晓。

在以色列的情报机关中，“摩萨德”主要侧重收集反对以色列的敌对国家、组织的情报，并组织从事特殊行动。下设九个处：协调和计划行动处、特殊使命处、政治行动处、人事和安全事务处、训练组织事务处、调查处、战术行动处、技术事务处、派遣及装备处。据权威部门估计“摩萨德”受过严格训练的特工约2500至3000人，并依靠散居在世界各地的犹太人，能够比较便利地开展活动。一般情况下，在旅游公司、商业公司、航空公司、使馆等合法机关掩护下进行活动。同西方各国的情报机关，特别是美国的中央情报局有着密切的交流与合作。在以色列历次特别行动中，“摩萨德”都是核心的组织者，通常由“摩萨德”负责侦察相关情报，制定周密的计划，由下属的战术行动处或其他部门的突击队员付诸行动，几乎每次都是一击而中，全身而退，像追捕纳粹战犯艾希曼、空袭伊拉克核设施、突袭恩德培机场营救人质、获取赫鲁晓夫秘密报告……无一不是秘密行动中的典范！这一组织也因此在中东乃至世界舞台上，扮演了重要的角色。并以人员精悍、行事毒辣、效率惊人，成为世界间谍机关中的佼佼者。

叛行动。在猎狐犬背叛的背后，其原因是所有的猎狐犬成员都经过了利用Big Boss的基因进行的改造，而这种改造本身是实验性质的，所以随后基因改造中出现的问题开始逐渐暴露，猎狐犬士兵普遍产生出生理上的种种问题，只有得到完整的基因链资料（Big Boss）才可能得到治疗，而已经冻结了猎狐犬计划的美国政府则冷藏保存了Big Boss的尸体，对猎狐犬士兵的要求置之不理。在迫不得已之下，绝大多数猎狐犬士兵加入了液体蛇组织的武装叛乱，向政府勒索巨额赎金和Big Boss的基因链资料，他们伙同基因部队一起占据了Shadow Moses，并以最新型的Metal Gear——Metal Gear REX作为要挟。当然作为Big Boss的另一个克隆体液体蛇的目的并非于此，病态的他认为自己继承了Big Boss的最差基因而濒临疯狂，他的最终目的是利用Metal Gear REX挑起核战争而毁灭世界。而Gray Fox之前收养的女孩更混进指挥中心，利用Snake的潜入散布了fox die病毒在整个基地里，导致拥有Big Boss基因的士兵被轻易摧毁（这当中当然包括Big Boss的克隆体），从而达到其为Gray Fox复仇的目的。所以，Snake的这次潜入任务危机重重，在任务执行过程中，Snake遇上了Campbell的私生女Meryl，并与其并肩作战。最终在Otacon博士的帮助下，Snake摧毁了Metal Gear REX并击败了自己的兄弟Liquid Snake。Liquid Snake最终死于Solid Snake携带的fox die病毒，而Solid Snake则被病毒的制作者Gray Fox收养的妹妹Naomi所理解，最后放弃了杀死他的念头，得以与Meryl一起前往阿拉斯加，享受宁静的生活。

虽然Snake的传奇在《MGS2》中得到继续，但许多玩家认为《MGS2》的剧情过于离奇，以至于产生一种说法，《MGS2》的故事发生在“爱国者”电脑主机制造出来的，类似Matrix一样的虚拟世界中。笔者虽然不完全同意这种说法，但仍旧认为，《MGS2》中的故事太过玄奇，已经超过一个真实的谍报游戏的概念范围，而接近一个超科学的科幻游戏，这与我们本专题的主题真实世界的间谍战有所出入，所以姑且就认为那是发生在虚拟世界或者平行世界的Snake的另一个故事，在此略去不表。

最后，作为世界上第一个相对真实地反映潜入式谍报战争的电子游戏，天之业云在这里向为我们带来如此优秀游戏的小岛秀夫先生表示感谢。

敌首细胞分裂时
——山姆·费舍尔

出场游戏 《分裂细胞》系列

与略显忧郁，寡言少语的Snake相比，山姆的表现显然要亲切得多，虽然他的眼中时不时闪现出一丝锐气，但这些似乎都被巧妙地掩饰起来。与出身行伍的Snake不同，山姆的谈吐相当的机敏，时不时夹杂着一些古怪的美式幽默，让人感觉到他应该是在美国本土受到过不错的教育。在采访过程中，他多次谈到他的女儿，并表示非常爱她。



作为另一款游戏的谍报游戏，《分裂细胞》的诞生诠释了潜入型谍报游戏的另一种可能，在对潜入的细节和真实性上，甚至要比他的前辈“《潜龙谍影》系列”做得更为出色。但同时，他也继承了美式动作游戏的通病，就是优秀的动作性和游戏性加上薄弱的故事性，虽然本作的故事由著名的军事小说作家汤姆·克兰西坐阵，但可能是育碧基于动作游戏顾客群的考虑，《分裂细胞》的故事展现相当直观，因而完全无法和以剧情由折动人、人物性格丰满传神的“《潜龙谍影》系列”相比肩，当然，除这点之外，《分裂细胞》还是一款相当优秀的作品。

正因为这一点，讲述山姆·费舍尔的人生际遇要比Solid Snake困难得多，稍不留神就成为一个又一个任务的流水帐，山姆自己也认为，他只是作为一个特种兵在完成一个又一个中央情报局布置下来的任务，这对他而言，仅仅是工作而已，而且觉得称其为英雄似乎言过其实，当然，在这一点上我们并不这么想。当然，对于我们而言，这还有一点好处，就是我们可以真实地深入一个英雄的人生经历中，对于Solid Snake而言，他的故事被其好友小岛秀夫描绘得神乎其神了，甚至让人感觉这样的英雄只会存在于传奇之中，而山姆·费舍尔的工作看似平淡且波澜不惊，但却让人感觉实际得多（这也反映了美式游戏的另一个优点，就是即使剧情通俗易懂，但游戏的世界观设定却毫不含糊，往往要比日式游戏的世界观设定细致得多）。

“《分裂细胞》系列”的世界观设定相当真实，首先是真实的政治背景，事实上，这部游戏的背景设定是以当今世界上的政治局势——反恐为蓝本设计的，而且，主角山姆·费舍尔所服务的组织——美国国家安全局（NSA）和中央情报局（CIA）也是真实存在的组织。CIA我们在正文中已经有过介绍，而NSA则是相对于CIA和FBI（美国联邦调查局）更为机密，与情报工作更为紧密的组织。它成立于1952年，是根据杜鲁门总统的一项秘密指令，从当时的军事部门中独立出来，

德国联邦情报局BND

德国联邦情报局简称BND，这是联邦德国于1956年4月在美国支持下，按中央情报局的旨意和模式成立的。从某种意义上说，联邦调查局就是美国中央情报局在联邦德国的翻版。它是一个由前纳粹分子、希特勒边防军高级将领掌管和指挥的秘密情报机关，其骨干基本上是纳粹情报头子盖伦的旧班底。

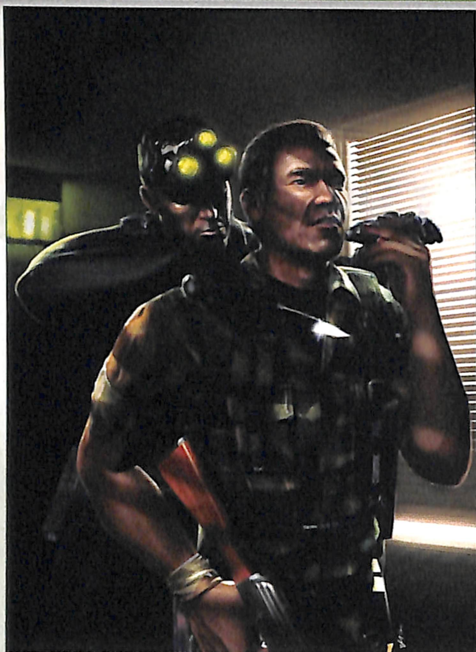


▲BND司令部的大门口。

实际上这个组织的建立者盖伦是个前纳粹分子，他1920年参加德国法西国防军，第二次世界大战时，是希特勒特务机关的总头目。希特勒失败后，他带着手中的大批秘密档案投向美国，受到美国情报机关的青睐。这个昔日与美国不共戴天的敌人，一跃而成为美国的座上客。作为美国当时在分裂的德国平衡东西方两大势力的一颗重要的棋子，盖伦老大可谓混得极好的一位纳粹战犯，连听命于CIA的“摩萨德”在全世界范围内搜查纳粹战犯时都难耐其何。他在中央情报局的指令和资助下，搜罗了一些纳粹分子和纳粹时期的干练间谍、秘密警察等，办起了一个情报组织，人们称之为“盖伦组织”。总部设在慕尼黑的普尔拉赫。为了掩饰“盖伦组织”，起初挂名“工业品销售公司”，后来由于它的间谍情报活动越来越露骨，已无法掩饰。特别是由于冷战的需要，联邦德国政府于1956年接管了它，并改名为“联邦情报局”，仍由盖伦任局长，直属总理府管辖。


▲BND局长哈宁。

BND的主要任务是：负责搜集和分析外国的军事、政治、技术和经济情报，它不仅同联邦国防部所属的军事情报机构及联邦内政部隶属的联邦宪法保卫局建立密切联系，而且还同美国中央情报局和北约国家的各情报机构建立业务联系和进行



用以加强情报通讯工作的。如今它是美国情报机构的中枢，而且它的情报工作是在比中央情报局更为保密的状态下进行的。NSA 的主要任务是：通过侦察卫星和遍布全世界的监听站，截获世界各国的无线电通讯信号，侦察各国的军事动向，破译各国的密码；搜集各国的信息资料，揭露潜伏间谍的通信联络活动，为美国政府提供各种加工整理的情报资料，它也负责为国家研制密码、新式通讯设备及通信安全设备。而山姆·费舍尔所隶属的第三梯队 （Third Echelon）则是NSA的一个下属组织，之所以成立这样一个组织，是因为随着数字技术的发展，精密的数码技术已经不是美国的专利，虽然这些比较高级的情报科技一直为美国所垄断，但如今美国的敌人也开始学会如何利用这些技术来隐藏对美国的威胁，简而言之，就是美国的情报科技可能已经不占明显优势，在这种情况下，古老的间谍技术被重新重视起来。第三梯队的工作就是以最古老经典的谍报活动，再加上一些最新的监视及战斗技术，来深入敌方的领域以取得更进一步的资料，这是一种主动深入敌后的获取情报方式。不过如果以传统的谍报方式仍不能取得这些可能危及国家安全的情报时，美国政府将授权给第三梯队去执行清除的实际行动，这种清除活动就叫“分裂细胞”（Splinter Cell）。“分裂细胞”是一个在美国于“9·11”之后，情报工作的重心转入反恐怖之后的一个军事术语，其意义是这样的：NSA 是把恐怖分子比喻为组织精良的细胞结构，为消灭恐怖分子，就必须从细胞内部攻破，将每个细胞分裂开来，这样就能逐个击破，彻底消灭。换句话说，这是一种以潜入为作战方式，针对恐怖分子逐个击破的暗杀活动。获取情报和暗杀是间谍工作古老的本行，而在科技势均力敌的情况下，我们的间谍英雄们又不得不去拾起古老而失落的间谍技术来。所以，《分裂细胞》的真实性使得它成为了一款相当真实地体验现代谍报战的游戏，剧情反而不是重点。

我们的英雄山姆·费舍尔就是隶属于这个组织的精英士兵，受命潜入敌后执行收集情报和暗杀的任务。在一开始，山姆潜入了高加索山脉，粉碎了前苏联乔治亚共和国（Soviet Republic of Georgia）分裂政府的总统尼古拉斯（Kombayn Nikoladze）企图发起第三次世界大战的野心；继而又来到了南太平洋，让成员达数千人的印尼游击队组织鲜血与祈祷（DADRAH DAN DOA）的头目苏哈第·萨德诺企图用威胁全世界生命的方式保障自己安全的阴谋流于破产；最近又将妄图以反恐为借口，成立“情报防卫部队”并以“信息攻击”的方式攻击日本本土及他国制造地区混乱的日本军方右翼势力的野望大白于天下。至于我们的英雄以后会接到什么传奇式的任务，还要在今后的游戏中才能知晓，我们大家拭目以待吧。

金樽美酒伴花眠

——詹姆斯·邦德

“请允许我天之业云为大家介绍这次节目最后一位嘉宾，我们英俊潇洒、风流倜傥的双零间谍007——詹姆斯·邦德先生！”

“咦，到哪里去了，刚才还在这，您二位知道吗？”Snake表情木然，山姆则一脸诡异的笑，顺着山姆的视线望去，我发现傍边花丛中有二个人影影绰绰，赶忙赶了过去。

“啊呀，邦德先生，您不要和貂蝉美眉勾勾搭搭好不好，他老公可是吕布啊，小心等会儿回去路过虎牢关的时候被吕小强修理。好了，快跟我来，轮到你出场了。”只见他不紧不慢地整理了一下自己的装束，并微笑着和貂蝉道了个别，跟着我来到了台前。

詹姆斯·邦德可能是人类历史上塑造得最为成功的间谍形象，当然，这一切都要从伊恩·弗莱明的“《007》系列”小说谈起。伊恩·弗莱明因为“《007》系列”小说成为蜚声国际的悬念大师，他1908年生于英国，自小就对间谍故事抱有浓厚的兴趣，年青时做过路透社记者，在苏联、法国、葡萄牙等地作间谍案件的报道工作，1933年怀着成为银行业巨子的志向进入银行做了一位银行职员，但枯燥乏味的生活使他厌烦透顶，于是一直在找机会投身他一直憧憬的游戏行业，哦不对，是间谍事业。第二次世界大战的爆发给他的人生带来了转机，使得他总于有机会进入他一直向往的间谍工作中，1939年5月，伊恩成为英国皇家海军情报部中尉，后来因工作出色被直接提拔为海军中校。不久，成为代号“30AU”特工队的指挥官。这是一个由间谍精英组成的小分队，队员个个怀绝技，从神枪手、化妆师、武器专家



情报交流。

联邦情报局现有工作人员7000多人，它在联邦德国各地设有100多个分局，工作人员大约2400余人，派往国外的情报人员则以小组的形式进行活动。联邦情报局下设四个司：

一司又称情报司，一是负责搜集情报，并将汇集的情报经鉴定后转送三司；二是负责向国外派遣情报人员和向联邦德国的各驻外国机关派遣人员。

二司又称技术司，主要负责无线电监听、广播监听等。

三司又称调研工作司，主要负责整理、分析和公开情报工作，其主要人员是军事、经济、政治方面的专家。

四司又称管理司，主要负责人事、总务和行政的管理。

1990年两德实现统一后，原联邦德国的联邦情报局成为整个德国的情报机关。随着冷战的结束，联邦情报局一些传统的战略目标已经消失，同时针对新的世界形势在其方针、任务进行了一些新的调整，最终其成为了平衡独联体、东欧、近东和北非势力的一股强大的军事谍报力量。



▲ BND 司令部旧址。 ▲ BND 司令部新址。



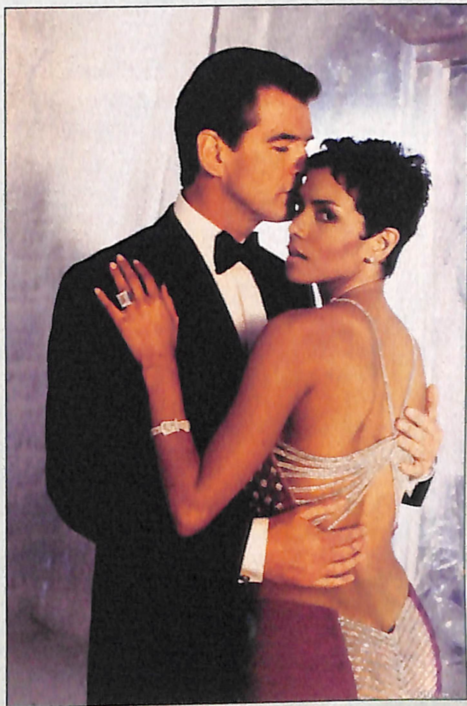
▲“《007》系列”小说的作者伊恩·弗莱明。

到解密高手、间谍美女，一应俱全。他们的主要任务是帮助纳粹占领国的高级官员逃亡以及窃取德军重要档案。伊恩作为“30AU”特工队指挥官的第一项重要任务就是在卡斯卡伊斯策划阿尔巴尼亚国王索古从纳粹占领区潜逃，卡斯卡伊斯作为葡萄牙著名的海滨旅游城市，因为葡萄牙在二战时期保持中立而聚集了各国特工，他们伢装成形形色色的人物，相互渗透，在灯红酒绿中隐藏着刀光剑影，因此当时被人称为“间谍中心”。伊恩·弗莱明在这项任务中充分发挥了他作为一个间谍组织领导的组织能力，他对虚构的间谍活动计划及实战分析得丝丝入扣，令队员们大为叹服，而阿尔巴尼亚国王索古的潜逃计划也一如预料中那般顺利完成。这段经历成为了弗莱明人生一大亮点，其第一部《007》小说《皇家赌场》正是以这一段经历为背景著就。《皇家赌场》诞生于1953年，当时，二战结束后重归平淡生活的伊恩·弗莱明感觉怅然若失，只有通过故地重游来回味往日的辉煌，1953年，他再一次下榻在卡斯卡伊斯“太阳酒店”，往事一幕幕重新浮现，阵亡的战友令他心痛，惊险的胜利使他陶醉，一种创作的冲动难以抑制，于是挥笔写下了第一部小说的标题：《皇家赌场》。从此，为后人津津乐道的007硬汉——詹姆斯·邦德诞生了。

弗莱明的“《007》系列”小说一出世就立马畅销，马上引来了电影制作商的垂青。1962年10月5日，随着第一部007电影《铁金刚勇破神秘岛》诞生，007系列电影开始风靡全球，到今天历经40年长盛不衰。迄今为止，007系列电影已有20多部，其中前13部是来自原著小说，其后都是电影公司购买“007”三字电影版权，继而另创故事拍摄。不过007电影基本上都是卖座的商业片，虽然近两年已经开始走入英俊潇洒的间谍＋高科技工具＋如云的美女一般的俗套，但仍有大量影迷心甘情愿的掏钱进入影院一睹自己心目中英雄的风采，根据非正式统计，看过007电影的观众总数起码有20亿人次，亦即地球上每3人就有1个曾经看过007电影！前任“邦德”扮演者皮尔斯·布鲁斯南这样总结“007”电影长盛不衰的原因：“是美艳的邦德女郎，是新奇的道具、是性、是罗曼蒂克、是幻想、是最终的英雄，赋予了这部电影长久的生命力。”英国文化评论家康拉德则对人们崇拜007现象做如下解释：“如果你向往成为一名重要的人物，你可以把自己想象成007。”

作为优秀商业文化的代表，007也理所当然地走入了游戏业。在电影的余荫下，007系列游戏一直有着不错的销量，特别是N64上的《007黄金眼》居然有800万的恐怖销量！但同许多电影附属游戏一样，本身并不能算独立的作品，所以笔者并不想在这里展开专门的论述，毕竟篇幅有限，呵呵。

邦德过于丰富的人生经历使得对其传奇生涯的总结并非是个轻松的事，而且，本专题也再无篇幅可以容纳邦德先生长长的英雄事迹。笔者认为，与其说一个个传奇般的间谍任务，倒不如说风流倜傥、英俊潇洒、智勇双全、一身华贵的品牌服饰、身边如云的绝世佳人、谈吐犹如贵族般儒雅的英国高级间谍人物形象更容易在观众或者玩家心目中留下深刻的印象，当你闭上眼他或许就已经站在您的面前了。



间谍——无名的爱国英雄

行文至此，本来想写一个轻松搞笑的结尾，作为这篇综合知识型文章的收尾。但笔者在刚才短短的休息时间中，看见了一则令人鼻酸的间谍往事，令我改变了主意。

离战役中心的一公里处，建有台儿庄大战纪念馆，建筑高大宏伟。在一楼的展厅里，我细细地抄下了当年《大公报》记者范长江一篇报道的片断，文章提到台儿庄内一位60多岁的老妪为中国军队当间谍，刺探日军的情报。

“老妪来回敌我两方，报告消息，起初走了三次，敌人并没有觉着，到了第四次，……（老妪）走向敌阵时，为敌人发觉，掷一手榴弹，此老妪自腰肢以下，遂全被炸去……至台儿庄敌退后，方由我军予以棺木入土，此为千真万确之事实，见着甚多。又据一旅长参谋告我，此老妪头发已白，彼为我军工作，毫无所求，予以馍馍不肯多吃，要留与战士。其两脚甚小，不便行走，人或慰之，辄曰：‘老总你们好好打吧，我死了不要紧的。’此言出诸一贫妇之口，尤觉鼻酸。”

或许爱国有着各种各样的形式，但对许多间谍来说，为自己国家的谍报机关服务的惟一理由就是爱国，而且这些人都很清楚，出于间谍工作的隐秘性，他们不可能像战场上的同僚一样有着“留取丹心照汗青”的机会，但为什么还有很多人会选择间谍这种不会留名的爱国方式呢？

这又让我想起了《MGS3》中的THE BOSS，这是一个伟大的女人，为了自己的国家牺牲了自己的生命和荣耀！在MGS3的结尾中，下面这段话曾让我潸然泪下：

在美国，她是一个可耻的叛国者。

在苏联，她是一个制造核灾难的罪人。

她的名字将会和“战犯”一起被记入历史。

没有人会明白她的苦衷……那就是她最后的任务。作为一名真正的战士，她对此义无反顾。

……

她所做的一切都是为了国家，为了祖国她牺牲了自己的生命和荣耀。

她是真正的英雄！她是真正的爱国者！

或许你说，THE BOSS这个人是游戏中的虚拟人物，不值得我们如此动感情，可是当时我脑海中出现的是许许多多牺牲在不知名战线上的无名谍报英雄，甚至其中也有像THE BOSS一样牺牲了个人荣耀的人，或许我们来之不易的幸福生活也有他们的一份功劳。



小编与上帝

《游戏·人》第十一辑引起了不少新老读者的讨论，只是我们收到的信函与邮件数量比第十辑时有所下降。我们希望各位读者能多给《游戏·人》提一些意见，这样才能切实有效地解决一些问题，提高《游戏·人》的整体质量。上次的封面得到了空前的好评，CD的选曲等方面也因为较为丰富而为大多数读者所接受。受争议比较多的还是游人小说创作漫谈，游人小说可能会成为《游戏·人》永远的话题。以下还会就大家关心的问题进行回复。

通信地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收） 邮编：730020 Email：gamers@263.net 读者服务部电话：0931-8674805

关于连载

在上次也就是第十辑《游戏·人》上曾有一篇《MGS》的同人文章《噬蛇者》，当时标题上标明的是"上篇"及文章结尾处也注明了"未完待续"，而现在十一辑出了却没见到"下篇"的消息，想问一下是怎么回事，难道是因为过了两月才出一刊编辑把它给忘了吗？ 【炽天堂 L.W】

本是期待着《电玩九章》，却没有了，许多的没有下文，总让人遗憾，布局的奇妙，把我吸引，让我等待着，却如今，唉，总有些失望。 【上海 草虫】

✉ 这里有必要向各位读者解释一下，《噬蛇者》的作者张弦我们曾经介绍过，他是一位编剧，据悉在完成《噬蛇者》的上半部分之后，他突然接到了剧本任务，即前往片场进行长达数月的封闭式创作，自此与之失去联系。而《电玩九章》的作者SILENCE也因为一些不便透露的个人原因，无法完成预期的内容，在这里也也希望通过《游戏·人》向各位关注他作品的读者表示诚挚的歉意。遇到这样的所谓"人力不可抗拒"之情况让小编也颇有些无奈，今后像这类连续性比较强的文章尽量不会采取连载形式，以免出现类似情况。

关于赠品选材

没有了画册，没有了绘梦人，总是不满意。遗憾？难过？固定的习惯，在品读中享受画面，在品读中感悟，缺少了靓丽的颜色。真希望以后拥有，不希望空缺的心田，再少一份颜色。【上海 草虫】

翻开袋子找了半天，为什么没有我很喜欢的画册了，希望下一期游戏人里有画册，我要画册！ 【louker】

✉ 有不少读者认为，《游戏·人》赠品的选材应该区别于市面上其他的游戏杂志，并不一定要偏重于实用性，应该更突出欣赏性，这一点小编们也比较赞同。但是也有相当比例的读者提出赠品方面需要一定的创新。因此，近两次的赠品方面，我们首先增加了赠品的投入以更好地回馈读者，之后在形式上也进行了一些新的尝试。不过上辑没有延用画册这一经典赠品让不少老读者有些不习惯。本辑赠品中画册会应各位读者要求回归，而且是猪股睦实的传说画册哦！有不少美图都是首度公开。另外，绘梦人栏目也重现江湖了，而且这次介绍的是国内的画师，《游戏·人》的绘梦人栏目计划今后也是以介绍国内画师为主，这样的做法不知各位读者能否认同。

关于CD歌词

有个小问题就是为什么上次那首韩文歌没有歌词，我认为这首歌很好听啊！如果以后有韩文歌请放上歌词吧。【louker】

CD部分附上歌词，这一点很好，小编们还加上了日语的发音，也比较认真。不过我个人认为，歌词部分应该加上中文翻译，这样不通外语的读者就能够了解歌词的含义，进一步体会歌曲本身的意境与魅力。希望小编们予以考虑。【佚名】

✉ 那首韩文歌曲《RAIN》的确是挺好听的，只不过我们使用的排版软件上无法识别韩文，歌词放上去之后全都变成了乱码，因此没能放上歌词。这类技术问题今后应该能够解决。而关于歌词翻译的意见，我们觉得提得很有道理，所以本次的歌词都会给出中文翻译。事实上，歌词部分受到的争议是比较多的，我们曾经放过翻译，放过注音，放过小评论，甚至还有一次没放歌词的，分别收到了比较分散的意见。现在达成的共识是：歌词是必须要有的，但不能占据太多版面。因此，歌词的附加内容应该有哪些还在探讨中，希望大家能够多给我们一些意见。

关于投稿问题

✉ 最近收到的投稿询问类的信件与邮件还是比较多的，这里就不一一例出了。在这里会对投稿询问以及投稿本身的注意事项进行一个统一的提示，希望有意投稿者关注一下：

①请投稿询问者尽量详细说明自己的投稿意向，比如稿件是专题还是小说，主要内容是什么，大约的篇幅字数等等。(像"我要投一篇小说，请问要不要？"这样的询问，我们很难给出准确的答复)这样也便于我们找熟悉相关内容的编辑与您联系，方便交流。

②篇幅比较大的文章，请询问者能够尽量先提供内容概要或是提纲，以免不同撰稿人在题材上出现撞车等情况。

③如果是大篇幅文章并需要比较长的时间来完成作品，那么最好能够先完成一小部分给负责编辑看一看，并探讨一下，看是否需要修改，以免出现整体上的偏离。需要大改的话还是比较麻烦的。

④我们鼓励投稿者能够完成稿件后直接投稿，这样可以减少很多中间环节。但是同样也希望提供内容概要，比如有一些同人小说，看了好几段也没能看出写的是哪部作品，这样就无法及时安排给熟悉该内容的编辑审稿，可能会延误回复。

⑤稿件的回复，也就是反应期也是有规定的，平信投递的稿件反应期为两个月，电子邮件发送的稿件反应期为一个月，超过反应期，投稿者可将稿件另行处理。平信恕不退还原稿，请自留底稿。

关于游戏文化定义

✉ 从《游戏·人》诞生至今，这就一直是一个编辑与读者不停探讨的问题。游戏文化究竟是应该锁定于游戏本身的文化，还是应该得到适当的延伸，力求与其他文化形式互通有无？这一点从《游戏·人》的名字上就应该能看出答案。就拿游人小说来说，它并不是单纯的游戏分析、评论、介绍，但却能够在读者朋友们心目中占据一席之地，也恰恰说明了广义的游戏文化定义事实上是能够得到玩家认同的，可能《游戏·人》的主旨在意识上略有些另类或是超前，但这也是适合读者欣赏品味不断提高的发展需要的。本辑斑斓之书栏目《幻想世界的旅行者》的文末有一段"题外话"，是作者天之业云对于这一问题的具体看法，有兴趣的读者请仔细品读一番，可能对此会有一些新的认识。

邮购信息

第七辑，定价12元（少量存货）；**第十辑、第十一辑**，定价16元（少量存货）。邮购地址为兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收），邮编：730020。请大家务必写清自己所需《游戏·人》的辑数及数量，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话，以便在出现邮购问题时能及时联系。对相关事宜有疑问的读者，可发送Email至gamers@263.net或拨打读者服务部电话（0931-8674805）询问。

游戏·人 第十二辑 读者调查

①您对本次内容满意吗？有可能的话请对具体栏目或文章进行评价。

②您对本次的封面和赠品满意吗？还有什么具体意见？

③您对本次的音乐CD满意吗？对曲目有什么具体意见？

④您还希望《游戏·人》增加什么样的栏目，出现什么样的内容？

⑤请对本辑《游戏·人》进行一个综合评价。谢谢！

※部分意见征集自 www.levelup.cn

ACG精品书讯

Rozen Maiden エーデルローゼ



PEACH-PIT的漫画《蔷薇少女》已经连载了两年，最近因为TV版动画的推出而人气不断高涨。这部作品以其独有的唯美画风和神秘氛围而为人津津乐道，里面那5位身穿哥特式贵族服装的人偶给人留下了极为深刻的印象。目前TV版动画的第一部已经结束，由于FANS要求推出续篇的呼声日益高涨，制作公司已决定将于今年夏天推出第二部。而这本《Rozen Maiden エーデルローゼ》也应运而生。

本书可以看作是TV版动画第一部的FAN BOOK，内容无非就是设定资料、制作内幕、声优访谈之类的东西。最有价值的内容是全新绘制的插画，其中包括5位蔷薇少女的寝姿，相信会有不少"人形控"到了5月24日时会如数奉上这1800日元的。

心跳回忆 10th Anniversary



尽管最近几年一直都没有"《心跳回忆》系列"的新作登场，但"ときめき"在FANS心目中的地位是无法动摇的。最近Konami宣布将于6月16日推出一本超豪华的《心跳回忆》十周年纪念画册，定价高达9800日元（合人民币约750元）！其实现在离《心跳回忆》诞生已经超过十年了，圈钱高手Konami突然厚着脸皮推出这么一本书，实在让人怀疑其居心之叵测。不过这本画册的内容确实让人无法抵挡，里面不但收录了全部角色的全部设定资料，还有重新绘制过的20名主要角色的画像。此外还收录有声优访谈、制作秘闻、用语解说等等从未公开过的资料，总计432页。此外还附赠两张音乐CD和一个精美的CD收藏盒，另外还有一个光辉高中的漂亮模型。

萌之巴士营业所

去了日本才发现，日本不愧是ACG的天堂！别的不说，就连满大街跑的公共汽车，也有很多车身打着ACG的广告。遇到这样的BUS，想必会有一些人到站了也不愿意下车吧！这种公共汽车在日本被称为"萌之巴士"，在日本的众多城市中，友枝市的"萌之巴士"是最有名的，每年都有很多ACG爱好者专程赶到友枝市享受乘坐"萌之巴士"的乐趣。下面就让我们来看看吧！



◀《DEARS》动画已经结束，但公车照跑不误。

▶《双恋》刚刚推出游戏、动画，就已经上电车了。

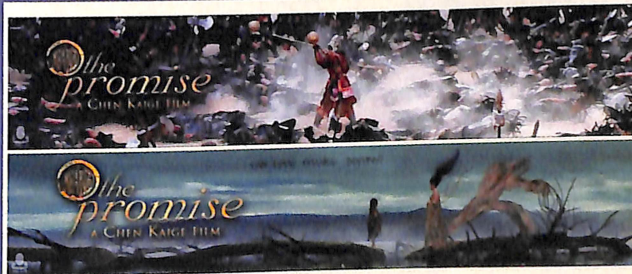
◀《阿兹漫画大王》的魅力真是经久不衰啊！

游戏人档案 正子公也

如果你最近比较关注陈凯歌的《无极》，那么你一定对正子公也这个名字很有印象。正子公也成名已久。1999年5月，日本出版了一部《绘图水浒传 梁山豪杰壹百零八》，这本书的插画正是出自正子公也笔下，一百零八将在他的笔下呈现出完全不同的风格，引起了国内相关人士的强烈关注。殊不知正子公也早就随着光荣游戏在中国的流行而闻名于中国玩家之中了。

正子公也生于1960年。自1990年在彩色漫画杂志《A·ha》上连载处女作《ルオーの道化师》以来，出道才15年。正子公也从1992年开始为光荣工作，他主要负责绘制攻略本的插画，作品包括《项刘记》、《水浒传 天导一0八星》、《三国志Ⅲ》、《三国志Ⅳ》，以及"《信长的野望》系列"的《天翔记》、《将星录》、《苍天录》三作。不过由于画得很出色，所以很多作品被光荣后来的游戏采用了。"《真·三国无双》系列"大红大紫之后，正子公也也画过一些插画。

为《无极》担任海报设计和服装设计标志着正子公也事业已达到巅峰，随着《无极》的不断获奖，正子公也的名气也越来越大。让我们一起期待他的下一部游戏作品吧！



《无极》的宣传海报共有6款，虽然不是正子公也亲笔绘制的，但却是由他操刀修饰的。这6款宣传海报传达了浓烈、奇特、悲情、飞扬、神秘的不同风格，以铺天盖地之势笑傲戛纳海滩。



▲这是越后之龙上杉谦信。



▼正子公也笔下的武圣关羽。



▲九天玄女和宋江的"合影"。



文 虎源太

这次的“游乐园”将会发生一个比较大的变化，就是把原本日文歌词中标上音标的做法改成了歌词翻译。不知道是因为读者的日语能力水平有所提高还是不太喜欢唱卡啦OK，有不少读者来信建议把发音改成中文翻译，这样会让听歌变得更有意思。有如此多“上帝”的意见，那么我们就在这期开始实行吧！另外，这次会增加一些大家可能不太熟悉的歌手的访谈和详细介绍，这样大家在看歌词的同时也能从本栏目中学到一些新的知识。希望读者们能继续对我们的栏目提出意见，不管是鸡蛋还是鲜花，我们都会全部接受的。

《游戏·人》第十二辑音乐CD介绍

CD1

1 Minuet

演唱 山崎まさよし
作词／作曲 山崎まさよし

大地を駆け抜ける风に
黄金の穂波がうねる
几千も费やした人々の祈りを
确かめている
遥かなる时を超えてく思いが
降り止まぬ雨に耐えうる强さが
やがて爱するもののすべてに
注がれていけばいい

ちぎれてはぐれてく云が
镜の水面を横切る
自ら疑わず　羽ばたく旅鸟は
最果ての地へ
もし今私が风になれたなら
险しい山の顶を超えたら
やがて爱する人のもとに
何を届けるのでしょう
それは爱する人のそばで
寄り添っているのでしょう

流れ落ちる泪の果てに
寝静まる冬枯れの季节に
见放された荒野の先に
人は何を见つめるのだろう
どこかで续く悲しみが
落日を赤く染めてく
震える命がただ望むのは
安らかな母の胸
知らぬ间に夜の暗が包んでも
たとえ言叶を失ったとしても
あなたが见えるただひとつの
光であればいい
あなたが触れるただひとつの
安らぎであればいい
やがてあなたの心の中に
注がれていけばいい



被风追赶着的大地上
黄金的麦穗在起伏
他们耗费了成千上万的祈祷
没有人能确认
穿越了远古时空的回忆
忍受不停的雨落下的耐力
很快将会注入到所爱的一切当中

誓约中开始崩溃的云
在镜子般的水面横过
不要怀疑自己 展翅高飞的鸟儿
终会到达尽头
如果我现在变成了风
如果我能穿越险阻的山顶
很快就能到达爱人身边
送她一些礼物
然后可以一直在爱人旁边
亲近着她

在眼泪落下的地方
在能安心入睡的寒冬季节
在被抛弃的荒野上
人们总能找到什么
一直延伸到某处的悲伤
开始被落日染红
摇坠的生命
只希望能贴在母亲的胸前
就算不知不觉被的夜晚黑暗笼罩
就算已经失去了所有的语言
只要你还能看到一丝光芒
只要你还能碰到一刻安宁
那么它们很快就会注入到你的内心



2 Lights

演唱 信近エリ
作词 信近エリ　**作曲** 大泽伸一

一度だけひとつだけでいい
美しい光を见たい
どれだけの夜が访れて
暗暗が降りてきても
いつか全て照らされるなら
何もいらない

悲しみに埋もれないように
ひたすらに歩けるように
もっと强く愿えたらいい
通り过ぎた影にかき消す辉きを

迷うたびに心を
胁していく痛みがつきぬけて
歩き出すたび暗を踏みしめる强さ
筑いては啮缔め
また押し埋めていられる

目の前の行き场をなくして
音もなく全て消えても
鲜やかに描ける景色が
薄れない确かなものに
変わりのないそれだけでいい
ただ信じてみたい微かに见える日を

たどり着くたび消えて
何一つない怖さ押し寄せて
手を伸ばすたびそこに
つかんでることを祈っては见上げる
夜空に梦を重ねる

たどり着くたびに消えて
何一つない怖さ押し寄せて
手を伸ばすたびそこに
つかんでることを祈っては见上げる
夜空に梦を重ねる

就算只有一次机会
我也想看看美丽的光辉
不管夜幕有多可怕
黑暗降临了多少次
只要一天被光辉照耀的话
就已经足够了

请不要被悲伤埋没
只需一直向前走去
如果能有更强烈的意愿
那么经过的黑影都会被光芒笼罩

每当内心受到迷惑
都会被威胁的痛苦穿透
每当迈出一步就能养成向黑暗迈步的勇气
迫使人咬紧牙关
接着再次陷入于黑暗中

就算在眼前已经没有道路
声音也不再响亮
那些被描绘的鲜艳景色
确实存在于微弱的空间
保持不变就已经足够了
只是想相信那个朦胧的明天

好不容易才抹去了
那个让所有人感到的恐怖
每当伸出手
都会希望能捉住而向天空中祈祷
接着在夜空与梦境重叠

好不容易才抹去了
那个让所有人感到的恐怖
每当伸出手
都会希望能捉住而向天空中祈祷
接着在夜空与梦境重叠

或许在读者当中购买了PSP游戏《Lumines》的玩家并不多，毕竟这个看似《俄罗斯方块》的作品给人视觉上的效果并不是太好。但这只是玩家们在没有实际玩过本作的推断而已。事实上，这款由音乐游戏制作鬼才“水口哲也”所创造出来的作品所带给玩家的，是视觉+听觉同时的感官冲击。游戏中所有跟着方块的落下和得分结果所改变的音乐节拍，只要为PSP接上了耳塞后，绝对能让玩家立刻激动起来。这除了要多亏制作者水口哲也的创意外，还要多亏了音乐的制作者——音乐界知名的监督大泽伸一的功劳。但能够玩到高分的玩家也许在所有的乐曲中找到一首风格清新的女声歌曲，这首名为《Lights》的歌曲的演唱者就是这次要为大家介绍的日本乐坛新秀“信近エリ”的处女作。下面我们透过信近エリ在日本知名电台的访谈，探索一下究竟这位前途无限的新人究竟有什么值得让人关注的地方。





信近エリ Profile

从懂得认识世事开始，信近便对自己的声音十分有信心，并希望成为一名歌手。有着天生的自然歌声再加上自信心，很快她便迎来了第一次的机会——在她17岁那年，曾经向“Sony Music SD俱乐部”主办的“Gonna be a star Audition”寄出了一盒演示录像带，但在寄出后发现自己忘写了地址和联系方式。但是，她的声音早已感动了SD俱乐部的负责人，于是他们发动大量人马在邮票上印章地点福冈开始搜索名字比较罕有的“信近”。最后信近在被找到后成功地成为了SD俱乐部所属的艺人。在2003年的一次现场演出中，信近作为最后的表演者登场，这时与导演一起来参观的大泽伸一在一瞬间便被信近那天生的歌声所陶醉，最后提拔了信近，不但作为她的监督，而且也与所属的组织ソニー・ミュージック アソシエイテッドレコーズ签订合约。在经过一年时间的充电，终于在2004年12月推出了第一首歌曲《Lights》。除了在全国25个FM电台上播放时得到了无数听众的支持外，本曲更随同大泽伸一受邀参与制作《Lumines》而出现在游戏中。

3 Heaven

演唱 Dj Sammy
作词/作曲 Jim Vallance、Bryan Adams

Baby your all that i want.
When your lying here in my arms
I'm finding it hard to believe were in heaven
Were in heaven

Oh thinking about our younger years
if it was only you and me
we were young and wild and free
now nothing can take you away from me
weve been down that road before
thats over now
you'll be coming back for more

Baby your all that i want.
When your lying here in my arms
I'm finding it hard to believe were in heaven
And heaven's is all that i need
And I found it there in your heart
It isn't to hard to see were in heaven
Were in heaven

Now nothing can change what you mean to me
theres a lot that i can say, but just hold me now
because our love will light the way

Baby your all that i want.
When your lying here in my arms
I'm finding it hard to believe were in heaven
And heaven's is all that i need
And I found it there in your heart
It isn't to hard to see were in heaven

Now our dreams are coming true.
Through the good times and the bad
I'll be standing there by you
Were in heaven

And heaven's is all that i need
And I found it there in your heart
It isn't to hard to see were in heaven
Were in heaven

4 Yankee Rose

演唱 David Lee Roth
作词/作曲 David Lee Roth

What?
Well let me roll up onto the sidewalk and take a look, yeah.
Whoa! She's beautiful!
I'm talkin' bout a Yankee Rose!
Ha ha ha ha…
Hoo! She looks wild... wild... wild... wild!

Are you ready for the new sensation?
Well here's a shot heard around the world
All you backroom boys salute when her flag unfolds
Guess who's back in circulation
I don't know what you might have heard
But what I need right now's the original good time girl

She's a vision form coast to coast (coast to coast)
Sea to shining sea (sea to shining sea)
Hey, sister you're the perfect host (make a toast)
Show me your bright lights – and your – city lights – all right
I'm talkin' about the Yankee Rose
Bright lights – and your – city lights – all right!
I'm talkin' about it

Yeah!!!!

When she walks, watch, the sparks will fly
Firecrackin' on the 4th of July
No sad songs tonight, something' s in the air
Yeah, the feel it can' t you
A real state of independence
So pretty when her rockets fly
Still provin' any night that her flag's still there
Oh yeah!

She's a vision form coast to coast (coast to coast)
Sea to shining sea (sea to shining sea)
Hey, sister you're the perfect host (make a toast)
Show me your bright lights – and your – city lights – all right
I'm talkin' about the Yankee Rose
Bright lights – and your – city lights – all right!
I'm in love with the Yankee Rose



Oh, she's beautiful, alright
Nothin' like her in the whole world.
Aw yeah!

She's right on time, I'm on the case
Pick up the phone, no time to waste
She got the beat, and there's a little bit comin' your way

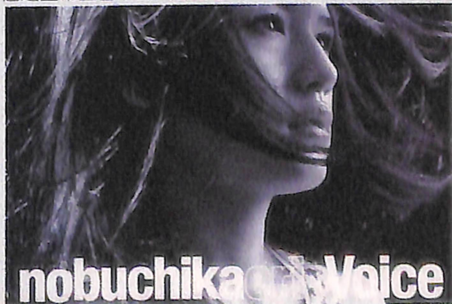
Oh, raise 'em up there. Let's see who salutes, baby
Yeah, yeah, yeah
Little bit, little bit, little bit higher
It' s the national anthem
I wanna get a little bit of apple pie, man
Yeah!!!

Show me your bright lights, city lights
I' m talkin' 'bout the Yankee Rose
Bright lights, city lights (whooo yeah!)
Show me your bright lights, city lights

5 Samurai Struck

作曲 The Surf Coasters

——听说你的小时候就以成为歌手为目标，那是什么原因呢？
信近■其实这个也没有什么原因的，就是不知不觉便想成为歌手。
——那是因为家庭环境的关系吗？
信近■不！完全跟那个没关系啊！虽然妈妈平时喜欢哼歌，但父母完全没有接触过乐器。
——那么小时候喜欢怎么样的Jpop歌手呢？
信近■小学时很喜欢听Jpop，进入中学后就开始就开始挑好歌听了。最喜欢的歌曲是《Lauryn Hill》，那时经常听。
——现在目标终于实现了，感觉如何？
信近■19岁就能初次演出不知道是早还是晚，不过心里的确是有一种“终于成功啦”的感觉。
——以往也有创作过歌曲吗？
信近■没有，只有诗。
——诗？那新曲《Lights》的歌词也是诗吗？
信近■是的。虽然从内容来说还是歌词，但事实上大家能从里面找到一些微妙之处。
——这次的《Lights》是大泽伸一负责监督的，你对他有什么看法呢？
信近■在试听时，我和很多公司的人都见了面。虽然其中也有不少其他艺人，但他似乎对我的歌曲特别感兴趣。之后在一起工作后，发现他的头脑十分聪明。无论在唱法方面还是音感方面都能用很简单易懂的方法教导我，实在太厉害了。
——在《Lights》歌曲中，似乎也表现出不少“光”和光感呢。
信近■是的！虽然并不是很明确，但是黑暗类的歌词在歌曲中并没有出现过。但如果在心情不好时可能会角色歌词会过于黑暗或者过于光明吧！不过这个“Lights”并非表达“Shine”的意思，而是“灯”的意思。
——第一次录歌有什么感觉？
信近■唱了很多遍，每次都用不同的演绎手法去唱。虽然我喜欢R&B风格，但这次却不是以这个去唱。不过后来得知这首歌只能用普通的方式去演绎，但得到的却是不一样的效果，太神奇了。
——《Lights》对于歌手来说是一首很难的曲子吗？
信近■也不能说是难。在唱过一次后就绝对越来越容易了，只要跟上歌词和节奏会觉得很轻松。
——对于最后的成品有什么感想吗？
信近■尝试过用管弦乐配乐，也试过用HOP去配，不过在根据在场所有人的挑选，最后还是选了这个版本。对此我也是感到十分满意的。
——对于歌曲在PSP游戏《Lumines》中播放有什么感觉？
信近■好神奇啊！方块的节拍和音乐结合，我觉得这个游戏好厉害。
——那么现在踏出了歌手的第一步，以后会怎么打算？
信近■需要尝试的事情实在太多了。反正只要自己觉得有趣的东西都想试一试。
——那么请为喜欢《Lights》的读者一句信息吗？
信近■希望喜欢的人都能多听几次吧！（笑）



6 Garnet Moon

演唱 岛谷ひとみ
作词 六ツ见纯代 **作曲** 迫茂树

发にさした红い蔷薇は情热の色
私を见た贵方まるで热いマタドール

きらびやかに舞い踊れば高鸣る胸
二度と来ない刻の色を染めるエピソード

燃える想い奏でるギター
爱しさを纺ぐでしょう

※旅人よ 伤あと痛むのなら 私の胸で眠りなさい
慈しみながら包んで あなただけ照らすの
今宵の月のように※

梦を探すあなたは往く荒野の果て
梦を见てる私は今、孤独の海

黑い靴でステップ踏んで
悲しみを愈しましょう

旅人よ 明日に迷う夜は 私の胸に还りなさい
悲しみ知る程润う 月は今日も辉く
ひらひら摇れながら

燃える想い奏でるギター
爱しさを纺ぐでしょう

旅人よ 明日に迷う夜は 私の胸に还りなさい
悲しみ知る程润う 月は今日も辉く
ひらひら摇れながら(※重复)

头发上插着的红玫瑰是热情的颜色
在我看来你就仿佛就是斗牛士
跳起灿烂的舞蹈让热血沸腾
新的篇章让时间的颜色不再来临

奏起热情回忆的吉他
应该能编织爱情吧

※旅人啊 如果在受伤后感到痛楚 请贴近我的胸口安睡吧
慈祥会将你包围 就像那道只射向你的
今宵之月※

寻找梦想的你步向了荒野的尽头
看见梦想的我却在孤独的大海中

用黑色的长靴踏起小碎步
应该能治愈悲伤吧

旅人啊 如果在明晚迷失了方向请回到我的胸前吧
只要懂得悲伤就好 今晚的月亮依然光亮
在天空中摇荡着

奏起热情回忆的吉他
应该能编织爱情吧

旅人啊 如果在明晚迷失了方向请回到我的胸前吧
只要懂得悲伤就好 今晚的月亮依然光亮
在天空中摇荡着



7 ETERNAL STORY

演唱 霜月はるか
作词/作词 霜月はるか

出会いと共に始まって 终わること忘れた物语
君もいつかたどり着ける 光溢れる约束の场所へ

一人口ずさむ古い歌は 风に溶けて
远く落ちる影の伸びる先 见つめていた
そっと差し出すその指先に 触れるものは
やがて暖かな色をまとい 梦を描き出す
いつか谁もが 分かち合う喜びを知り
重なり合うその愿いは はるかな空へ飞ぶ
はかなく续く阶(きざはし)を 驱け上るかすかな足音が
目を闭じれば闻こえてくる 忘れかけてた梦のように
旅立つ日には微笑んで あなたへと手渡す物语
恐れないで颜を上げて 二人交わした约束の场所へ

一人立ち止まり夜の风に 吹かれながら
いつか会える日の言叶ばかり 搜していた
远く空けてゆく空にひとつ 淡い光
君の面影を重ねながら やがて步き出す
いつか谁もが 守るべきものを见つけて
辉きだすその强さは 涡卷く波を裂く
同じ未来を信じあう かけがえのない人の瞳を
胸に刻み驱けて行こう 暗を贯く风のように
まだ见ぬ知恵と颊を揭げ 君の手に届ける物语
恐れないで两手广げ 永久(とわ)に消えない约束の场所へ

いつかあなたが 全てを捧げた想いは
今もきっと色あせずに 谁かを照らしてる

出会いとともに始まって 终わることを忘れた物语
君もいつか见つけるだろう 巡り合う人の瞳に
决して失うことのない 胸に秘めた想い集めて
风に托そう空に放とう 光あふれる约束の场所へ

从相遇时开始 到结束后才被遗忘的故事
你也总有一天 会走向那洋溢着光芒的约定地方

一个人哼出古老歌曲被微风溶化
接着在远方那延伸的影子上找到了
被那悄悄地伸出的指尖碰到的东西
很快被温暖的颜色所缠绕 画出了美好的梦
总有一天会有人懂得分享
那个重叠的愿望飞向远古的天空
虚幻地继续延伸的层次 赶上了微弱的足音
闭上眼睛就能听到 那个被遗忘的梦
在出发当天微笑着把手伸给你的故事
不用害怕 把头抬起 去那两人交替的约定地方

一个人站在黑夜中任风吹拂
寻找着那句何时相遇的句子
一点微弱的光芒在远处缓缓升起
和你的样子重叠着 很快便向我走来
总有一天会有人找到应该保护的东西
光辉溢出的力量 能把汹涌的波涛切裂
没有交替过眼光的人们 相信大家的未来吧
铭记于心后向前奔走 像那贯穿黑暗的风一样
揭开那未知的智慧和脸蛋 送到你手上的故事
不用害怕 把双手张开 去那永不消失约定的地方

不知何时会全部奉献出来的你那回忆
现在肯定还未褪色 照耀着谁吧

从相遇时开始 到结束后才被遗忘的故事
你也总有一天会从巡礼者的瞳孔中找到
一定不会失去 把所有藏于深处的回忆集结起来
接着寄托在风中 让它飘向约定的地方

8 ひとり

演唱 中岛美嘉
作词 Satomi **作曲** 松本良喜



红く染まる街で
影を铺道に
描いたふたりは
何处に行ったの?

そっと过ぎ去ってく
季节のなか
残された
仆だけ…

素直に
弱さを见せる
ことさえ
できずにいた
不器用な
爱だった

もう一度あのときの
ふたりに戻れるのならば
迷わずに君のこと
抱きしめ
离さない

黑く染まる夜は
膝を抱えて
君といた日を
思い返すよ

きっと幼すぎて
见えずにいた
爱と云う名の
意味

あのとき
胸に积もった
几重の
想い出さえ
音もなく
溶けてゆく

もう一度あの夜に
いますぐ戻れるのならば
去ってゆく君の背を
抱きしめ
引きとめよう…

胜手なことだと
百も承知の上だよ
すぐじゃなくていい
仆はひとりで待ち续ける

君といた想い出に
寄り添いながら生きている
情けない仆だけど
今でも
忘れられない

もう一度あのときの
ふたりに戻れるのならば
迷わずに君のこと
抱きしめ
离さない

在被染红的城镇上
沿着道路上的影子
勾画出的二人
究竟要去哪里呢?

悄悄地逝去
在季节中
剩下的就只有我

过于单纯
被找到了弱点
有些事情不能勉强
只能怪自己
不够长进

很想再次回到那个
属于我们的时间
这样我会一直抱着你
永不放手

被黑暗渲染的夜晚
抱起了双脚
想起了过去
与你在一起的日子

那时肯定是太幼稚
所以才不知道
爱情和姓名的意思

那个时候
在胸中积累了
几层的回忆
都在无声中悄悄熔化

如果现在还能
立刻回到那个晚上的话
我会紧抱着
你那即将离开的背
并拉回身边

虽然这种妄想
我也知道是愚蠢的
不过我觉得就算不是立刻
只要有可能我也会继续等待

与你在一起的回忆
只有挨近才能生存
虽然我不值得同情
但到现在为止
还是不能忘记

如果还能回到
那个只有我们的时间
我会毫不犹豫地
紧抱着你 永不分离

9 NAMIDA

演唱 Harem
作词／作曲 Harem

When firebirds cry they say ten thousand tears
Fall from the heavens like small diamond spears
There they do shine on the crowns of the waves
And all the boats, their sails burst into flame

Namida – forbidden lovers tears
Namida – eternity lives here

You and I will rise
Firebirds on high

Home is for you the Lost Land of Curved Fire
And I'm the one From the Sea of Desires
O fiery flight , celestial we glide
Haloed in light with our wings intertwined

Namida – forbidden lovers tears
Namida – eternity lives here

See, we'll never die
Firebirds on high
Namida...
Namida...

Firebirds on high



10 Eat'em Up!

作曲 Namco

12 MOON OVER THE CASTLE

作曲 SYNTHETIC vs THE ANTIDOTE



11 绝望と希望

演唱 川岛あい
作词／作曲 川岛あい

悲しみ、痛みは always 谁にも言えなくてそっと电话の後に零れ落ちていく my tears どうせ一人ぼっちなんてバカな泣き虫
人は心に逃げ道をつくってる　知らないうちに弱さにぎりしめてるよ
人ごみに埋め尽くされた街の上に孤独な空がある
いつもきっと大地を见ては　私を探していた
今日という波が砂浜に打ち寄せてしぶきを上げる时
この泪が海に落ちるよ　ひろい集めたいつかの梦の破片
届いて my dream

强がるだけの every days 大人になれないもどかしさが续いていく
长い夜は so lonely 谁かに慰めてもらってもなぜか虚しい
部屋の隅にはなつかしいオルゴールの音(ね)　静かな歌が心をしめつけてくるよ
过去と今とが重なり驱け抜けていく心の交差点
坏れそうなガラスの扉　今この手で开こう
绝望と希望との间には何が立ち尽くしているの?
目をつむって思い浮かべる　心の中散らばる梦の破片　あなたにもあるよ

世界中で一番ちっぽけな生き物だろう
人は押し流されて生きていくよ

たった一つの勇气があればよかったそれだけでこんなに
伤つくことを逃げ出さないで　この道步けたのに…
これから巡っていく季节と无情な暗风の中で
谁かを爱し谁かのために　战っていくんだね
きっと最後まで走りつづける强さはその答えなんだろう
负けないように忘れないように　もう一度瞳は空を见上げるから

悲伤和痛苦是家常便饭 不对任何人说悄悄地打起了电话
我的眼泪在洒落 反正我只是孤独一人的可怜虫
每人都在寻找让内心逃脱的道路 在不懂之前最好紧抓着弱点
在被人潮埋没的街道上还有孤独的天空
我一直在寻找能看到大地的机会
在被“今天”这个浪潮飞溅到海滨时
眼泪已经落于大海中 梦的碎片被散落到广阔的地面上
把我的梦送给你

不断逞强的每一天 焦急地等待着成为大人
长夜漫漫 就算每个人都来安慰也感到寂寞
在房间角落响起了熟悉的音乐盒曲 安静的歌曲反而让内心绷紧
不管在过去还是现在都在重叠着的内心交叉点
用现在的双手把那扇看似摔坏的玻璃门打开吧
在绝望与希望之间究竟站立着什么?
闭上双眼慢慢回想 原来你的心中也有那散开的梦之碎片

人类才是世界上最笨的生物
他们只能随着时代生存

如果只有一个勇气就好了 起码这样才能背负如此大的伤害
在这道路上继续走……
从今以后在巡行的季节和无情的夜风中
为了比任何人都爱的某人 一起战斗吧
最后的回答一定会是坚强地跑到最后
不要忘记也认输 眼睛再一次望向天空吧



13 空を见上げる君がいるから

演唱 麻生かほ里
作词／作曲 麻生かほ里

どんな场所でも自分の强さを
信じることは　简单じゃないね
だから　积み重ねてきた勇气を
见上げた空に掲げて

无论在何处
要相信自己的强大并不容易
所以应该把那些积累的勇气
都揭示在天空上

大切なもの　连れ去ってゆく
激しい风は　止まらないけど
ガレキの中に　潜む未来を
一つづつ　手繰り寄せて
つむぎあげた　梦がここにある
もう手放したくない

珍贵的东西被带走
虽然飓风不能阻止它
但在瓦砾中 还能一点点地收集
那个潜伏已久的未来
这里有编织出的梦想
已经不能再放手了

空を见上げる君がいるから
感じているよ　おわりじゃないと
嘘をついても　震えたままでも
ここから逃げたりしない

因为身边仍有仰望天空的你
所以我觉得还没有完结
就算撒谎还是不停地发抖
我也不会逃离这里的

みんな最後に微笑みながら
背中を向けて　消えてたけれど
本当は今の　泣いているんだ
仆らには　それが分かる
热い思い　全部受け止めた
もうサヨナラはいらない

大家在最后一边微笑着
然后背靠着背消失在空气中
其实现在的我在流泪
我们就这样分开了
美好的回忆都被阻止了
最后也没有任何的道别

空を见上げるボクらがたたずむ
荒野の风は今日も冷たい
だけど残してくれた未来が
今この胸にあるから

仰望着天空的我们伫立着
荒野的风依然寒冷
但是留下来的未来
依然在胸口里

君の前に续いている道を
守りたいんだ全てをかけて
たとえ明日へたどり着けない
定めに饮み入まれても

在你面前延伸的道路
已赌上了一切保护它
就算看不到明天
我也会忍着活下去

空を见上げる君がいるから
感じているよ终わりじゃないと
うそをついても震えたままでも
ここから逃げたりしない

因为身边仍有仰望天空的你
所以我觉得还没有完结
就算撒谎还是不停地发抖
我也不会逃离这里的

CD2

7 We Are The Champions

演唱 Queen
作词／作词 Queen

I've paid my dues
Time after time
I've done my sentence
But committed no crime
And bad mistakes
I've made a few
I've had my share of sand kicked in my face
But I've come through

We are the champions my friends
And we'll keep on fighting till the end
We are the championsWe are the champions
No time for losers'Cause we are the champions of the world

I've taken my bows
And my curtain calls
You brought me fame and fortuen and everything that goes with it
I thank you all

But it's been no bed of roses
No pleasure cruise
I consider it a challenge before the whole human race
And I ain't gonna lose

We are the champions my friend
And we'll keep on fighting till the end
We are the champions
We are the champions
No time for losers
'cause we are the champions of the world

13 もっと!モット!ときめき

演唱 金月真美
作曲 メタルユーキ 作词 SANOPPI&2
番をつくらなくちゃネ!实行委员会

好きとか嫌いとか
最初に言い出したのは　誰なのかしら
驱け拔けていく　私のメモリアル

今日も镜の前で　发をとかして
ピンクのリップは Sweet Magic とっておきのコロン

ささやき　きらめき　ドキドキ　大好き
あなただけに　见つめて欲しい

(Take the Chance) 仕上げは上出来
(Tell Your Heart) 准备は OK
素敌な予感　そよ风に乘せ

(Try Your Luck) 制服のリボン
(Tell Your Love)结び直したら
今日こそ言えそう　Love me please

わたしのこの想い
あなたは气付いているの?
气付いていないの?
おしえてあげる
ときめきメモリアル

そっと机の中に 手纸しのばせ
愿いを　めて　White Magic とっておきの勇气

やさしく ほほえむ あなたが 大好き
热い视线　感じるほどに
私のハート　感じて欲しい

(Take the Chance) きっと来てくれる
(Tell Your Heart) 信じているから
この木の下で　あなたを待つわ

(Try Your Luck) 仕上げは上出来
(Tell Your Love)　准备は OK
今日こそ言えそう　Love me please

ささやき　きらめき　ドキドキ　大好き
あなただけに　见つめて欲しい

(Take the Chance) 仕上げは上出来
(Tell Your Heart) 准备は OK
素敌な予感　そよ风に乘せ

(Try Your Luck) 制服のリボン
(Tell Your Love)结び直したら
今日こそ言えそう　Love me please

(Take the Chance)　ときめきの予感
(Tell Your Heart) 驱けてくるあなた
(Throw Your Charm) 自分でもわかる　胸の高鸣り

(Try Your Luck) 深呼吸ひとつ
(Tell Your Love) 勇气を出して
确かな声で　Love me please





喜欢或讨厌
最初说出口的人究竟是谁
向前奔跑吧 我的回忆

今天也在镜子前解开发结
粉红的嘴唇是甜蜜的魔法 还有巨大的香水瓶

低声私语 不断闪耀 心跳加速 好喜欢你
只想被你看到这一切

(Take the Chance) 万事俱备
(Tell Your Heart) 准备 OK
美丽的预感乘风而来

(Try Your Luck)制服的领结
(Tell Your Love)重新再打好
今天应该可以说 Love me please

我的这个回忆
你有注意到吗
如果没有注意到
我会告诉你
那心跳的回忆

悄悄从桌子中抽出信
写下愿望的白色魔法 还有巨大的勇气

温柔地微笑着 我很喜欢你
比起我那热情的视线
我更希望你能感受我的心情

(Take the Chance)　一定会到来的
(Tell Your Heart) 我坚信着
在这棵树下等着你

(Take the Chance) 万事俱备
(Tell Your Heart) 准备 OK
今天应该可以说 Love me please

低声私语 不断闪耀 心跳加速 好喜欢你
只想被你看到这一切

(Take the Chance) 万事俱备
(Tell Your Heart) 准备 OK
美丽的预感乘风而来

(Try Your Luck)制服的领结
(Tell Your Love)重新再打好
今天应该可以说 Love me please

(Take the Chance)　心跳的预感
(Tell Your Heart) 飞奔而来的你
(Throw Your Charm) 自己也知道胸中的震荡

(Try Your Luck) 再一次深呼吸
(Tell Your Love) 拿出勇气
用准确的声音说 Love me please

18 THE BEST IS YET TO COME

演唱 AOIFE NI FHEARRIGH
作词／作曲 村中りか

An cuimhin leat an gr á
Cr á cro í an ghr á
N í l anois ach ceol na h-o í che
T á im siora í i ngr á
Leann á in le sm á l
Leann á in le sm á l
Lig leis agus beidh leat
Lig leis agus beidh gr á

Cuimhne leat an t-am
Nuair a bh í t ú s á sta
An cuimhne leat an t-am
Nuair a bh í t ú ag g á ire

T á an saol iontach
M á chreideann t ú ann
Tug aghaidi ar an saol is sonas siora í in á r measc

C é ard a tharla do na laethanta sin
C é ard a tharla do na h-o í cheanta sin
An cuimhin leat an t-am
Nuair a bh í t ú faol bhr ó n

An cuimhin leat an t-am
Go siora í sileadh na ndeor an ormsa n ó orainne a bh
í an locht

Ag moth ú caiite s'ar f á n
C é n f á th an t-achrann is sileadh na ndeor
T á á illeacht sa saol
M á chuarda í onn t ú e
T á gliondar sa saol
Cuardaim í s e

(English Translation)
Tell me
I'm not alone

Tell me
We are not alone in this world
Fighting against the wind

Do you remember the time
When simple things made you happy?

Do you remember the time
When little things made you laugh?

You know
Life can be simple

You know
Life is simple

Because
The best thing in life is yet to come

Because....
The best is yet to come.






ISBN 7-88499-101-2
9 787884 991013 >